http://www.hobbypress.es/DREAMCAST

Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 3 - 975 ptas - 5'86 €



Crazy Taxi

En Dreamcast, mejor que en la recreativa

Guías y trucos

Virtua Striker 2
Soul Calibur

Las novedades más impactantes

Rayman 2
NBA 2000
Zombie Revenge
MDK 2

Internet

Las chicas más explosivas de la red

TOMB RAIDER IV

¡¡Bienvenida, Lara Croft!!





DREAMON VOL.6: INCLUYE 3 DEMOS JUGABLES y 3 VÍDEOS CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA DREAMCAST

RAYMAN 2 • STREET FIGHTER ALPHA 3 • RED DOG • VIRTUA STRIKER 2 • NBA 2000



El lado más sexy de Dreamcast

Tenemos chica nueva en la oficina. Seguro que la conocéis de antes, porque la verdad es que se prodiga mucho últimamente. Se llama Lara, se apellida Croft, y trabaja de arqueóloga. Entre sus últimos descubrimientos está un amuleto del dios Horus, pero ésta es una historia muy larga que mejor os contaremos más adelante. Más que nada porque, a partir de ahora, la vais a encontrar en nuestras páginas con mucha asiduidad. Al fin y al cabo, esta señorita es la protagonista del juego que más éxito ha tenido en los últimos años, hasta convertirse en un todo un fenómeno de masas. ¿Razones? Pues lo fácil sería hablar de sus voluptuosas formas, pero detrás de su camiseta, esta chica esconde muchas cosas más. Os hablamos de jugabilidad, y de largas horas de diversión. Pero si a esto le añadimos el hecho de que ahora su aventura va a correr sobre la consola más potente del mercado, podemos afirmar sin temor a equivocarnos que su aventura va a ser uno de los títulos más importantes del año. Pero la llegada de «Tomb Raider: the Last Revelation» no sólo es una buena noticia sin más. También significa que, poco a poco, las compañías más importantes se están implicando en la andadura de la consola que nos une. Eidos acaba de entrar en nuestra comunidad, y esperamos que algunas otras que todavía no lo han hecho acaben de convencerse de que el éxito de sus productos pasa por Dreamcast. Lara ya lo sabe. Nos alegramos.

Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Francisco Javier Mariscal y Oscar Lera
Colaborador: Daniel Turienzo
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Nacho García y Valentín Sánchez
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Robert Sandmann
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero:
Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2ª A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI
Depósito Legal: M-41509-1999

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Sumario

número 3 - marzo 2000



















Este mes, en nuestro GD-Rom:

Dreamon™
Volume 6

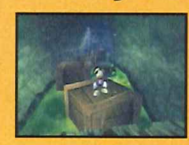
Presented by



© Sega Europe. Ltd. 1999

Demos Jugables:

▶ **Rayman 2**



El plataformas mas simpático aterriza en Dreamcast. Te hablamos de él en la revista, pero... ¿qué tal si te echas una partidilla?

▶ **Red Dog**



Prueba a controlar este fantástico tanque armado hasta los dientes. Tienes una fase entera del juego de Sega a tu disposición.

▶ **Street Fighter Alpha 3**



Los combates más trepidantes, con los carismáticos personajes que han hecho historia en el mundo de los videojuegos.

Vídeos:

▶ Virtua Striker 2
▶ NBA 2000
▶ Slave Zero

Diapositivas:

▶ Ecco the Dolphin

¿Qué es Dancing Fever?

Japón alucina con esta máquina de Sega

Buceando en Internet acabamos de descubrir una de las últimas locuras que la división arcade de Sega tiene disponible en Japón. Se trata de «Dancing Fever», una máquina que parece tener una mecánica similar a aquella viejas cascadas en las que se podía hacer que cayeran unas monedas empujándolas con las que nosotros echábamos.

En este caso, la cosa viene aderezada con la música de un cachondo mental llamado Dancing Man, pero como la página está en japonés, visitadla para enteraros mejor:
http://www.sega.co.jp/sega/arcade/medal/d_fever





El mejor amigo de Sega

Se llama "Poo-chi", y es un perro-robot

Estas monadas que veis en la foto son varios ejemplares de la nueva mascota que Sega Toys, la división de juguetes de Sega, ha puesto a la venta en Japón.

El animalito, si nos permitís que le llamemos así, responde al nombre de "Poo-chi", es capaz de caminar, ladrar y mover las orejas, y cuentan que está dispuesto a hacerle compañía a todo el que se lo lleve a casa.

Desde luego, gente dispuesta a adoptarle no parece que le vaya a faltar, porque Sega ha dicho que piensa vender nada menos que un millón de estos perritos cibernéticos sólo en su primer año de vida. Aquí eso suena a disparate, pero claro, conociendo cómo se las gastan los nipones, es bastante creíble.

El poder de la fuerza llega a Dreamcast



¡Lucas Arts ha confirmado la salida de «Star Wars: Episode 1 Racer»!

El éxito de Dreamcast está haciendo que cada vez sean más las compañías dispuestas a desarrollar juegos para ella. La última en apuntarse ha sido Lucas Arts, una de las grandes, que ha anunciado oficialmente el lanzamiento de una versión de su «Episode 1 Racer».

El juego, que como sabéis nos invita a viajar a una galaxia muy, muy lejana para participar en las carreras de "podracers", tendrá distintas mejoras con respecto a los que ya han aparecido en otras plataformas. En concreto, la gente de Lucas hace hincapié en la mayor resolución de los gráficos, en las funciones online que incluirá el juego (los jugadores podrán registrar sus mejores tiempos en Internet), y por último, también en la inclusión de secuencias pre-renderizadas que aprovecharán la mayor capacidad de los GD que utiliza Dreamcast.

«Star Wars: Episode 1 Racer» llegará a España de la mano de Sega, y todo apunta a que será esta misma primavera cuando podamos sentir toda la fuerza de esta genial saga galáctica.





¿Te apuntas al deporte extremo?

Primeras pantallas de «Toni Hawk Pro Skater»

El mes pasado os comentábamos en esta misma sección que Crave tenía en marcha una versión de «Tony Hawk Pro Skater», y ahora estamos en disposición de ofreceros las primeras imágenes que han llegado a nuestra redacción.

Por si no lo conocéis, os comentamos que se trata de un juego de skateboard que nos permite hacer todo tipo de saltos y piruetas, igual que los que realizan los patinadores de verdad, y destaca por su perfecto control y la calidad de las animaciones. Además, esta versión para Dreamcast incluirá también un modo para cuatro jugadores a pantalla partida, con lo cual ya estamos deseando tenerla en nuestro poder. De todas formas, tendremos que esperar todavía un par de mesecitos para poder probarlo.





CONTINÚAN LAS PROMOCIONES EN DREAMARENA

No te olvides de participar en estas dos: "Xtreme Promotion" y "Super Dreamers"



El portal de Dreamcast en Internet sigue siendo un lugar de visita obligada para todos, porque allí tiene lugar un montón concursos y actividades.

Como ya os informábamos en nuestro número anterior, hasta el día 4 de marzo está en marcha la "Xtreme Promotion", que os permite hacer realidad vuestros sueños más aventureros. Los últimos ganadores de la promoción han sido una escocesa, que se fue a hacer surf aéreo saltando desde un globo que sobrevolaba el lago Powell, en EEUU, un francés, que se va a marchar a pilotar un coche de fórmula 1 y...¡un español! Se llama Jordi, es de Tarragona, y lo que pidió (y va a cumplir), es marcharse a un centro de entrenamiento para pilotos de rally en Inglaterra.

Por otra parte, Sega también va a poner en funcionamiento una promoción llamada "Super Dreamers", que servirá para elegir a las personas responsables de llevar una sala de chat en Internet, con los temas e ideas que ellos planteen para desarrollarlas. Así que ya sabéis: dadle unas vueltas al coco, y a ver si sois los premiados.

rumor

Una de las noticias extraoficiales más sabrosas que hemos leído en Internet últimamente habla de Namco, de la placa Naomi y de la cuarta entrega de la serie «TEKKEN». De ser cierta, en breve podríamos tener el juego en los salones recreativos, y nadie nos puede impedir que soñemos con verlo también en nuestra Dreamcast.



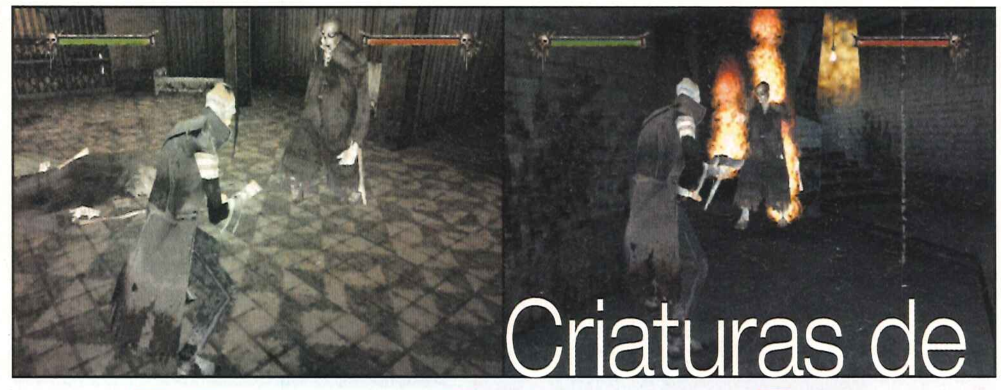


Sega presentó Virtua Striker 2

Reunió a toda la prensa especializada en el Santiago Bernabéu

La cita fue momentos antes del partido Real Madrid-Mallorca, y el motivo no era otro que presentar oficialmente «Virtua Striker 2», y al mismo tiempo dejar clara la importancia que la compañía le concede a este título (no en vano, el coste de la campaña publicitaria asciende a unos 100 millones de pesetas).

Tras las palabras del director general, José Ángel Sánchez, los canapés variados, y los comentarios de todo tipo sobre lo bien que le sientan a las azafatas esos vestidos tan ceñiditos, nos fuimos todos a ver el partido.



Criaturas de ultratumba

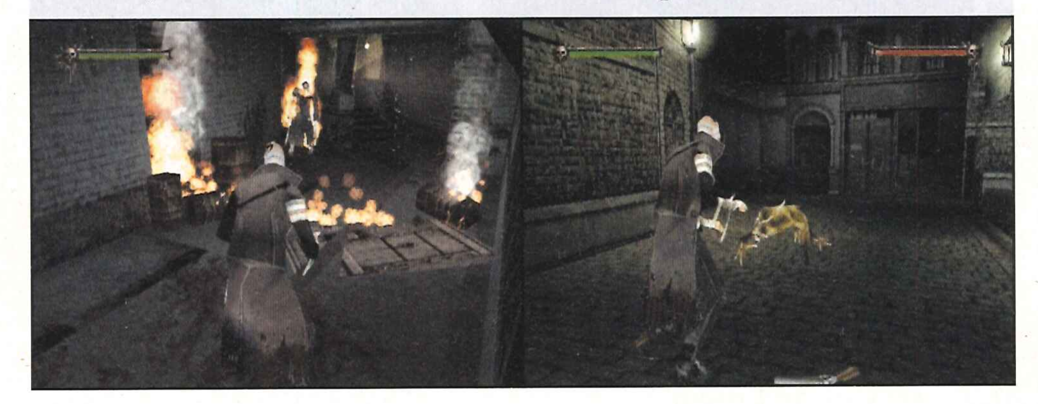
Konami traerá «Nightmare Creatures 2»

Aviso para miedosos: el terror gótico de «Nightmare Creatures 2» está a punto de llegar a Dreamcast. Konami ha llegado a un acuerdo con Universal Studios y Kalisto para distribuir el juego, lo que va a hacer posible que lo tengamos entre nosotros en poco más de un mes.

El juego nos trasladará a Londres en 1834, y nos meterá en el papel de Wallace, un extraño ser nacido de un experimento del científico Adam Crowley, al que ahora busca para tomarse cumplida venganza.

Como podéis ver en estas primeras pantallas, por la aventura desfilarán todo tipo de monstruos, y tendremos que dar buena cuenta de ellos usando diferentes técnicas de lucha.

Si os interesa el juego, no dejéis de compraros nuestro próximo número. Allí os ampliaremos la información.



UBI SOFT desarrollará juegos del Barça

El acuerdo con el club catalán también incluye títulos para Dreamcast



Estaba cantado. Ubi Soft es una de las compañías que más está creciendo últimamente, y eso de tener la sede española en Barcelona hace que tiren los colores. Por eso, no es de extrañar que Ubi haya firmado este acuerdo de tres años con el Barça para producir videojuegos con la licencia oficial del club culé.

En principio, todavía no hay ningún título confirmado para nuestra consola, pero no descartéis poder jugar en breve con Van Gaal, Guardiola, Figo, Rivaldo y compañía.



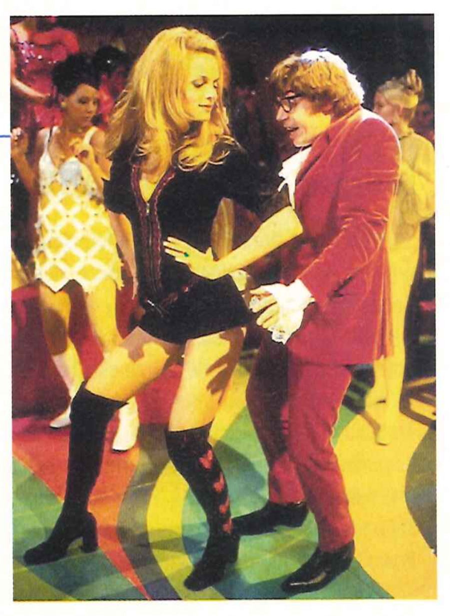
- Sega nos ha confirmado la llegada a España de «SPACE CHANNEL 5». Como sabéis, porque ya os hemos hablado largo y tendido de él en los dos números anteriores, se trata de un juego musical en el que una chica tiene que detener una invasión de alienígenas sólo con el poder de su música. Calculamos que estará entre nosotros el próximo verano.

Peligro: ¡se acerca Austin Powers!

Take-Two Interactive anuncia que programará una versión de la peli

El espía más ligón, cachondo y desastroso del mundo está en camino hacia nuestra preciosa consola blanca. Take-Two Interactive acaba de anunciar que tiene previsto desarrollar, conjuntamente con Climax, un juego basado en las películas de este disparatado personaje.

La fecha de salida del juego está prevista para el verano que viene, pero todavía no tenemos datos sobre su desarrollo. De todas formas, con un protagonista como Austin Powers por medio, cualquier cosa es posible...



GANADORES DEL CONCURSO INFOGRAMES

Estos son los nombres de los ganadores del concurso que publicábamos en el primer número de la revista. Enhorabuena si estáis entre los premiados, ¡y a seguir participando!





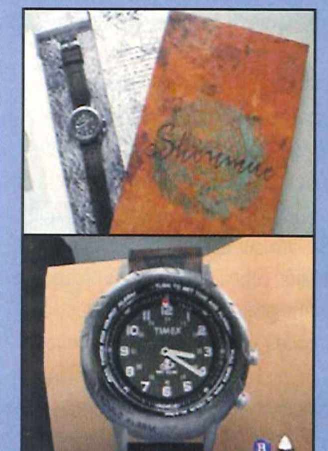





- **«Hydro Thunder»:**
  Álvaro Huelga Prieto (Cantabria)
  Chelmo López Cascón (Madrid)
- **«Millennium Soldier Expendable»:**
  Héctor Prieto Pérez (Vizcaya)
  Marcos Carretero García (Zaragoza)
- **«Mortal Kombat Gold»:**
  Andrés Machado Ekström (Baleares)
  Enric Ferrer Muñoz (Barcelona)
- **«NBA Show Time»:**
  Vanessa Araujo Rodríguez (Madrid)
  Víctor M. González Seava (Pontevedra).
- **«Pen Pen»:**
  Alberto Naranjo Rico (Barcelona)
  Mateu Morillas Torne (Barcelona).
- **«Ready 2 Rumble Boxing»:**
  Lucía Ibáñez Casas (Barcelona)
  José L. Parrado García (Murcia).
- **«UEFA Striker»:**
  Salvador Adell Madrid (Barcelona)
  Jesús Rivas Carrilero (Madrid).

Shenmue da la hora

Sega sortea en Japón el reloj que lleva Ryo Hazuki en el juego



«Shenmue» sigue dando que hablar en Japón. Por si los nipones no tuvieran suficiente fortuna con poder disfrutar ya del juego, ahora Sega acaba de poner en marcha una suculenta promoción: va a regalar relojes como el que lleva Ryo Hazuki a los campeones de los mini-juegos que incluye la aventura. Como sabéis, dentro de «Shenmue» es posible echar una partida a clásicos como «Space Harrier» o «Hang-On».

Entrevistamos a Arnaud Carrette
Jefe de Proyecto de Rayman 2



Los creadores de «Rayman 2» posan para la posteridad junto a su personaje. Ubi Soft ha preparado una estupenda versión del juego para Dreamcast.

Nos puesto en contacto con Arnaud Carrette, quien con sólo 25 años es el máximo responsable de «Rayman 2», uno de los títulos más esperados de Ubi Soft.

REVISTA OFICIAL DREAMCAST: ¿Por qué decidisteis desarrollar «Rayman 2» para Dreamcast?

ARNAUD CARRETTE: Sin duda, por el constante deseo de Ubi Soft de estar al hilo de los últimos avances tecnológicos. Dreamcast es la consola más potente del mercado, y nos ha permitido desarrollar todo nuestro potencial creativo (cada vez nos acercamos más y más a nuestro concepto mental de juego).

R.O.D.: ¿Cuánto habéis tardado en realizar la versión para Dreamcast?

A.C.: Empezamos en Junio de 1999. En total, llevó unos seis meses, con un equipo de veinte personas. Todo este largo proceso demuestra que no ha sido una mera conversión, sino que el juego que hemos producido para Dreamcast está lleno de mejoras y novedades.

R.O.D.: Dreamcast goza de una capacidad alucinante, y además un GD-ROM tiene más memoria que un cartucho. ¿En qué ha influido esto a la hora de desarrollar esta versión?

A.C.: No creo que debamos pensar que el desarrollo de un juego vaya a ser superior por la simple idea de disponer más cantidad de memoria. Todo va a depender de la imaginación de los diseñadores.

Por supuesto, la memoria adicional nos ha permitido más flexibilidad en los gráficos, y nos ha dado más libertad en los mapeados. También nos ha permitido crear un sonido más potente (el sonido de Dreamcast es enteramente Dolby).

«Rayman 2» en Dreamcast tendrá también algunas innovaciones en el juego: dos nuevas secuencias cinemáticas y un nuevo escenario, el pueblo donde viven los Globox.

Hemos querido prestar especial atención al detalle gráfico de las formas de vida que Rayman se va a encontrar en su aventura.

Por último, hemos creado efectos especiales. Imaginad que cuando buceéis, el agua distorsionará las imágenes, o las huellas mojadas que Rayman dejará cuando salga del agua... Todos estos pequeños detalles son los que hacen de «Rayman 2» un juego grande y, como veis, su riqueza tiene más que ver con la imaginación del equipo que con la memoria de la consola.

> “La versión de «Rayman 2» para Dreamcast está llena de mejoras y novedades”

R.O.D.: ¿Haréis uso de las especiales posibilidades de Internet de Dreamcast?

A.C.: Sí. Vamos a ofrecer a los jugadores varias sorpresas que podrán descargarse de Internet. Además, tendrán acceso directo desde el menú principal del juego a la página web de «Rayman 2».

R.O.D.: ¿Habrá nuevos personajes y nuevos poderes?

A.C.: Sí; junto a los ya conocidos, hemos sumado los bebés Globox, que os encontraréis habitualmente... ¡bueno, no puedo decir más!: descubridlo por vosotros mismos.

R.O.D.: ¿Qué te gusta más de Dreamcast, ya sea como creador, ya como usuario?

A.C.: Como creador, por supuesto, la potencia de la consola, que ha dado al equipo libertad creativa y diversión a la hora de programar. Nos hemos podido concentrar en el juego en sí, al no tener que preocuparnos de cuestiones como la optimización de la memoria o los ajustes de programación.

Como usuario, me interesan las opciones de multijugador y de Internet. Creo que mucha gente va a comprar la consola por la posibilidad de acceso directo a Internet en su propia tele... ¡y mejor con un teclado!

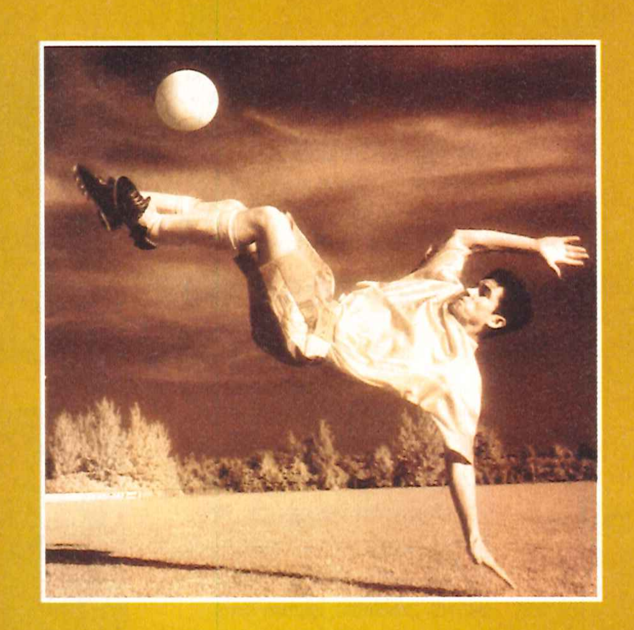
R.O.D.: Dreamcast permite la participación simultáneo de hasta cuatro jugadores. ¿Va a aprovechar «Rayman 2» esta oportunidad?

A.C.: Me alegra poder decir que ¡SÍ! Ofrecemos una novedad en esta versión, que se trata de un juego de bonus protagonizado por nuestros grandes héroes: los bebés Globox.

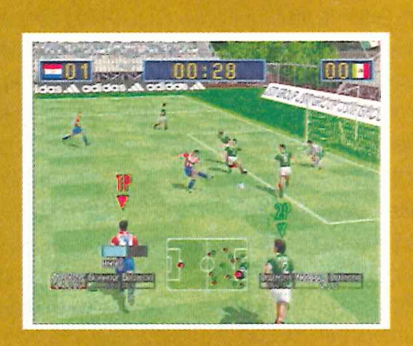
En nuestra sección de Previews (página 30) puedes encontrar más información sobre «Rayman 2», y nuestro GD-Rom incluye una demo jugable para que lo pruebes.

SEGA

Esta vez si España pierde no podrás echarle la culpa al entrenador.











Virtua Striker 2 es fútbol espectáculo. Inventa paredes, regates y remates imposibles. Lanza libres directos y penaltis. Y, por supuesto, mete goles. Pero no de cualquier manera. Porque con Virtua Striker 2 cada gol es diferente. Graba los mejores goles en tu Unidad Visual Memory y demuestra a tus amigos que con cualquier selección puedes dar espectáculo.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492



30 Una recreativa de toneladas

«American 18 Wheeler», el arcade con más peso de Sega, nos invitará a sentir la velocidad al volante de un camión.



¿Os imagináis el cante que pega este mueble dentro de un salón recreativo? Imita la cabina de un camión tan enorme como los del juego.

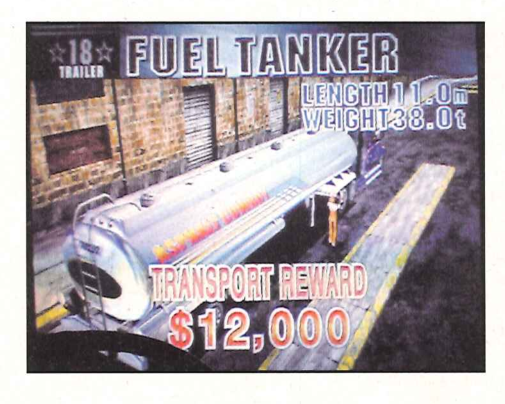
Pocos, poquísimos son los vehículos que aún nos quedan por conducir en esta realidad virtual que nos ofrecen los videojuegos. Nos hemos puesto ya a los mandos de coches, motos, aviones, tanques, barcos, bicicletas, incluso taxis. ¿Queda alguno? Pues sí, y Sega lo va a añadir a nuestra lista con «American 18 Wheeler», una recreativa que acaba de ver la luz en el país del sol naciente y se sitúa dentro del subgénero de "chóferes profesionales" que la compañía ya inauguró con «Crazy Taxi» y «Emergency Call Ambulance».

«A18W» nos sitúa al volante de un camión descomunal, similar a los que se ven por las carreteras de Estados Unidos, y nuestra misión es transportar una inflamable carga de miles de litros de gasolina de costa a costa de los USA.

El camión corre que se las pela, pero en cada partida no sólo nos toca luchar contra el tiempo, sino también contra un tráfico endiablado y, por si fuera poco, también contra un montón de camioneros rivales.

El juego corre sobre la placa Naomi, y ofrece un aspecto visual tan alucinante como el formidable mueble que se encuentran los usuarios nipones que se animan a gastarse unos cuantos yenes en él. La máquina imita la cabina de un camión de este tipo, con un enorme volante de más de 50 cm. de diámetro, e incluso una estruendosa bocina en el asiento del copiloto.

La verdad es que ya estamos deseando poder disfrutar en España de esta espectacular presentación. Pero bueno, como siempre, nos tocará esperar un poquito hasta que llegue a nuestras tierras «American 18 Wheeler». Mientras tanto, podemos ir sacándonos el carnet de conducir C2 (para camiones de cualquier peso máximo autorizado).







Te damos gracias

Ha sido tal la avalancha de personas que nos han visitado y han comprado nuestros productos, que hemos superado las mejores expectativas.
Un éxito de pedidos y compras sin precedentes en el mercado, basado en ofrecer siempre a nuestros clientes todo lo que buscan, al mejor precio.
Por eso, hasta el 31 de marzo, hemos decidido agradecer esta confianza descontando a todo el público 1.000 pesetas por cada pedido que supere las 3.000 pesetas.

·Selecciona los productos ·Pulsa *comprar* ·Introduce este código **DREM07**
·Promoción válida hasta el 31 DE MARZO
·Teléfono de atención al cliente 902 50 52 54



www.alcoste.com
Los más vendidos al mejor precio

libros, música, VHS, DVD, software, informática, electrónica

¿El mejor RPG de la historia?

Espectaculares imágenes de «Grandia II»

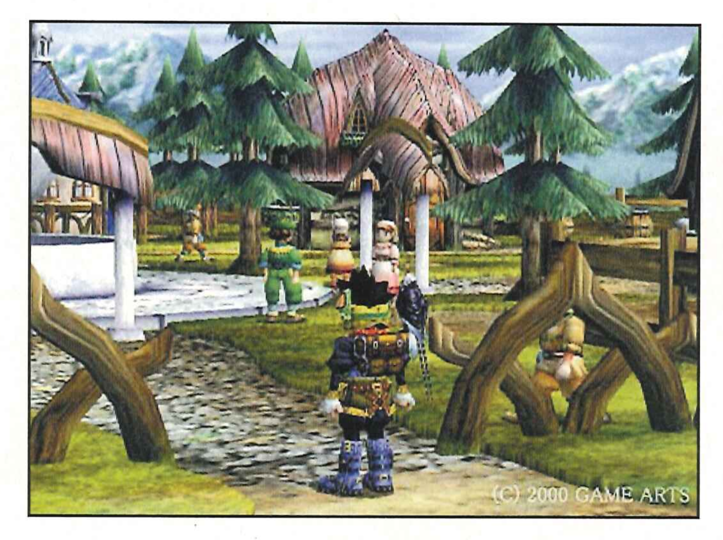
Acostumbrados como estamos a ofreceros en estas páginas noticias sobre juegos que están disponibles en Japón, sentimos un especial regocijo al hablaros de un título que aún no ha salido ni siquiera allí (no está mal que los nipones también esperen de vez en cuando).

Y suponemos que estas primeras imágenes de «Grandia II» les habrán provocado a quienes las hayan visto el mismo desasosiego que a nosotros, porque lo cierto es que este juego de Game Arts tiene una pinta fantástica, y nos gustaría echarle el guante pero ya.

Planteado como un nuevo capítulo en la saga que inició el primer «Grandia» (creado para Saturn, y convertido después a PlayStation), «Grandia II» nos trasladará al mundo de Surisen para vivir una aventura épica llena de todos los elementos que han convertido a los juegos de rol en uno de los géneros con más seguidores.

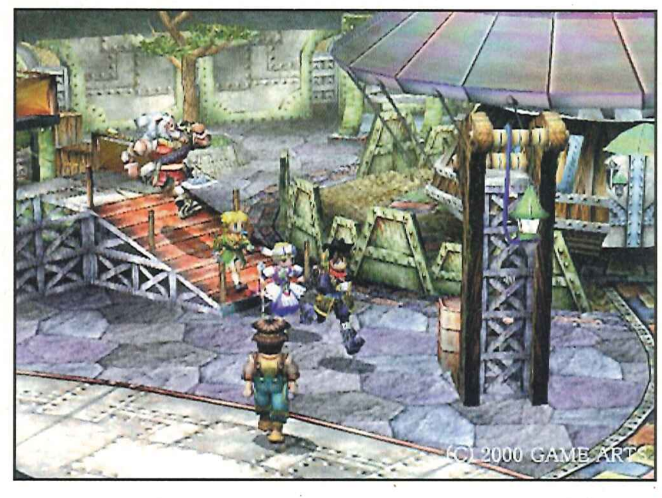
Los cuatro personajes principales serán modelos poligonales en 3D, a diferencia de lo que ocurría en la primera parte, y atravesarán escenarios en los que no faltarán las consabidas mazmorras.

En cuanto al sistema de lucha, estas primeras imágenes dejan entrever batallas en tiempo real, aunque es un dato que falta por confirmar. En cualquier caso, ya habrá tiempo de ir descubriendo más detalles en los meses que quedan hasta que sea editado.

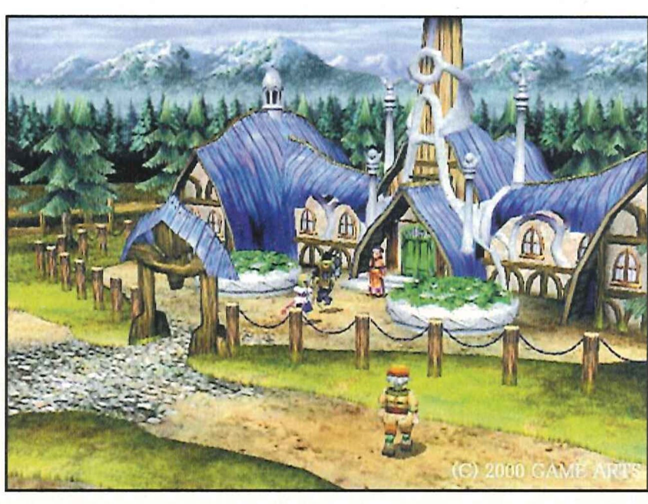




A la vista de las primeras pantallas que Game Arts ha puesto en circulación de «Grandia II», puede que estemos ante el RPG más impactante de la historia.El juego todavía no ha salido ni en Japón, así que no os pongáis demasiado nerviosos...







Una espada llena de polémica

«Maken X» plantea una lucha con un ejército neonazi

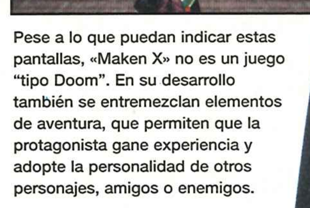


De nuevo nos encontramos ante un título que pone en el asador el poder de los 128 bits de la consola de Sega. Esta vez se trata de «Maken X», un juego que está a punto de salir en Japón precedido de no poca polémica.

Creado por la compañía Atlus, «Maken X» se muestra como una interesante combinación de géneros, entre intenso "shooter" en primera persona y aventura RPG.

Su verdadero protagonista será una espada diabólica llamada "Deus Ex Machina" (en japonés, "Maken" significa algo así como espada maldita), controlada por una colegiala de 16 años llamada Key. Esta chica tendrá la esquizofrénica capacidad de "poseer" a numerosos enemigos que se encuentre en su aventura, ampliando de esta manera el número de personajes que podremos controlar. Todo ello con unos gráficos impactantes, exquisitos modelados corporales y un desarrollo lleno de diálogos.

Y la polémica de que os hablábamos versa sobre la propia historia del juego, que discurre por unos turbios derroteros relacionados con la creación de un "Cuarto Reich" (con conexiones con el presidente de Estados Unidos) al que se enfrentará nuestra heroína. Los malos serán neonazis y la Esvástica, con toda su especial y negativa trascendencia, aparecerá muy a menudo. Si finalmente llega también aquí, seguro que dará que hablar...



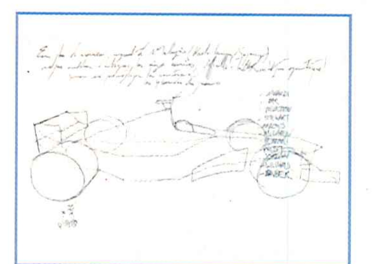
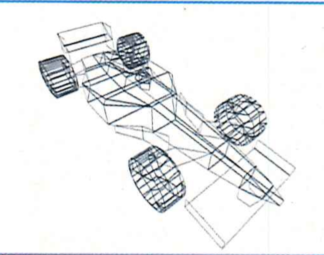
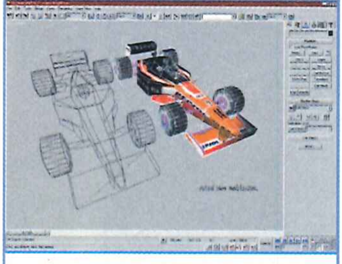
Pese a lo que puedan indicar estas pantallas, «Maken X» no es un juego "tipo Doom". En su desarrollo también se entremezclan elementos de aventura, que permiten que la protagonista gane experiencia y adopte la personalidad de otros personajes, amigos o enemigos.

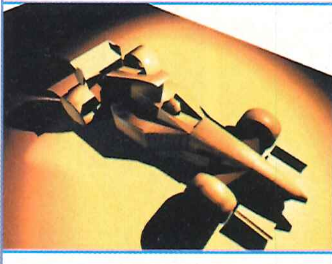




Alucinaremos con la

Así va a ser «F-1 Racing Championship», el más poderoso y



Los programadores están cuidando al máximo el diseño de los bólidos, para conseguir réplicas exactas de los que participaron en la temporada 99. En esta secuencia de imágenes podéis seguir el proceso de creación, que va desde el dibujo de los bocetos hasta la creación de un "esqueleto" al que después se le aplican texturas y juegos de luces para que quede perfecto.

Ubi Soft, la compañía responsable de la serie «Monaco Grand Prix», está en pleno proceso de creación del que puede ser el gran simulador de Fórmula 1 para Dreamcast.

Como os dijimos en el número pasado, el juego es fruto de su acuerdo con Video System, se va a llamar «F-1 Racing Championship», y ahora ya podemos mostraros las últimas imágenes recién salidas de las oficinas de Montreal donde lo están poniendo a punto.

En el juego trabaja un equipo de quince programadores, y por lo que se adivina hasta ahora, estos chicos se están "currando" la aproximación más real que se haya hecho nunca al gran espectáculo que cada año protagonizan estos bólidos.

Para empezar, cuentan con licencia oficial de la F.I.A., así que el juego va a poder ofrecernos una fiel recreación de lo que ha sido la temporada 99. Estarán presentes las once escuderías que participaron en ella, y podremos correr con pilotos tan conocidos como Hakkinen o Schumacher, o si lo preferimos, con los españoles Gené y De la Rosa.

Por supuesto, este fiel trabajo de reproducción incluye también a los dieciséis circuitos del mundial, incluido el nuevo trazado de Malasia. El nivel de detalle llegará al extremo de plasmar en pantalla no sólo las características topográficas de cada recorrido, sino también las vallas publicitarias y los objetos que pueda haber a los lados de la carretera.

Todos estos ingredientes se van a poner a nuestra disposición en un simulador que nos permitirá seguir desde nuestra casa los ocho meses que dura el campeonato, luchando punto a punto por subir puestos en la clasificación final. Además, los que quieran correr sin más podrán optar por un modo Arcade en el que la conducción va a resultar mucho menos problemática.

Pero las sorpresas del menú de modos de juego no acabarán ahí, porque también va a existir una "Escuela de Conducción" que nos ayudará a mejorar nuestra técnica al volante a través un práctico tutorial. Seguro que si juntamos todas estas lecciones con nuestra capacidad innata para ganar (y no es por ser presumidos), no habrá quien cruce la meta por delante de nosotros.

En cualquiera de las opciones de juego que elijamos podremos ajustar también la inteligencia de nuestros rivales, por lo que podremos correr contra pilotos tremendamente combativos o, si somos un pelín tramposillos, ponerla al mínimo para tener la sensación de enfrentarnos a entrañables ancianitas.

Del aspecto de estas imágenes se desprende que el desarrollo de «F-1 Racing Championship» marcha a buen ritmo, pero todavía tendremos que esperar hasta el verano más o menos para poder disfrutar de él.



Esta pantalla pertenece al circuito de Jerez, en España, que será uno de los 16 trazados en los que se disputarán los campeonatos.



Las repeticiones nos enseñarán la carrera desde diferentes cámaras, como si fuera una retransmisión de televisión verdadera.





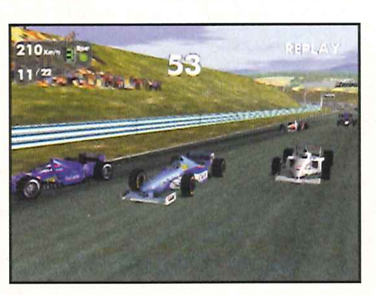
Fórmula 1

veloz simulador de Ubi Soft



El nuevo simulador de Ubi Soft va a ser un serio rival para «F-1 WGP» y «Monaco GP2», los dos títulos de Dreamcast que nos permiten, de momento, participar en el gran circo de la Fórmula 1.





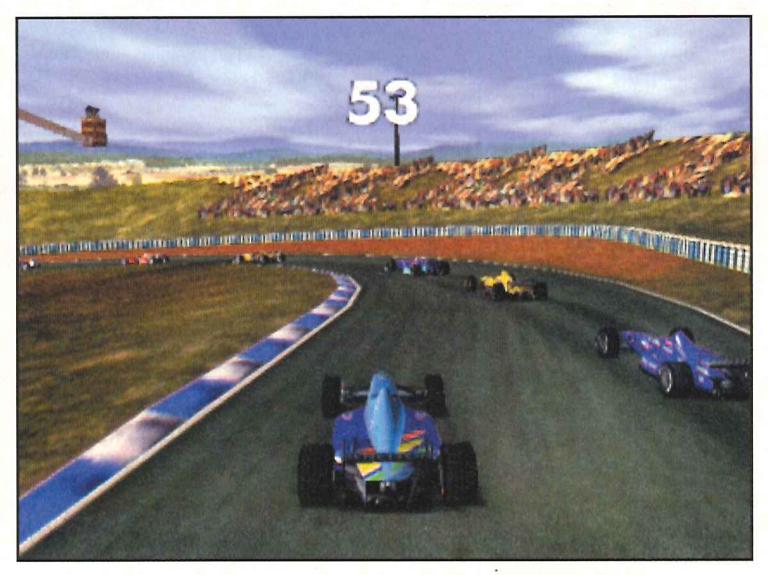
En los boxes ajustaremos hasta 12 aspectos mecánicos: frenos, alerones, suspensión, etc.



La escuela de pilotaje que habrá en el juego nos servirá para evitar sustos como éste.



Los gráficos de «F-1 Racing Championship» mostrarán espléndidos mantos de texturas, y los programadores están trabajando también en los efectos de humo, chispas, etc.



Una ojeada a las oficinas de Ubi Soft en Canadá







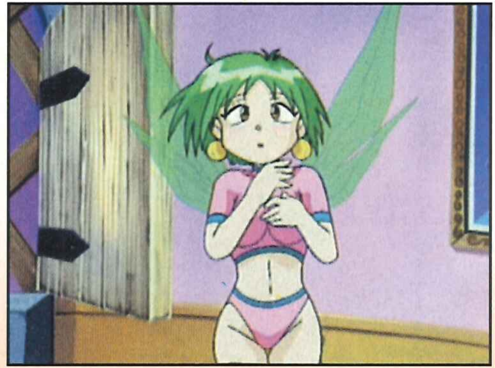


Estas fotografías han sido tomadas en las oficinas de Montreal donde el equipo de programadores de Ubi Soft lleva a cabo el desarrollo de «F-1 Racing Championship». En el proyecto trabajan quince personas, que están dando forma a todos los aspectos del juego, desde los gráficos hasta el sonido, para que todo se ajuste lo más posible a la realidad. A su favor cuentan con que el acuerdo al que llegó Ubi Soft con Video System les va a permitir incluir todas las escuderías y pilotos del campeonato del 99.





«RainBow Cotton» es un juego al estilo de «Panzer Dragoon» de Saturn, aunque en lugar de a un caballero sobre un dragón volador, controlaremos a una bruja montada en una escoba.



Una bruja con puntería

«Rainbow Cotton» llena Japón de magia y disparos

Desde hace algunos días, los afortunados consoleros japoneses pueden encontrar una suculenta novedad en las estanterías de su tienda de videojuegos. Se trata de «Rainbow Cotton», un "shooter" que tiene su origen en antiguas plataformas (Mega Drive, Turbo Duo), y llega a Dreamcast con un aspecto 3D muy renovado.

La protagonista del juego se llama Cotton (qué coincidencia, ¿verdad?), y nos sumerge en una mágica aventura en el país de las hadas, con un planteamiento jugable que nos recuerda al del espléndido «Panzer Dragoon» para Saturn.

Montada en su escoba, Cotton recorre unos larguísimos escenarios tridimensionales con la cámara siempre situada a su espalda (y éste es un problema que le encuentran los que lo han jugado, ¡porque el personaje tapa a los enemigos que se ponen delante suyo!). El avance siempre es automático, así que la única preocupación del jugador consiste en disparar a cuantos rivales se le pongan a tiro, incluidos algunos jefes finales que le crean más complicaciones.

El apartado visual del juego es de lo más sugerente, lleno de colorido, y con mucho humor (nuestra protagonista es una chica de lo más rebelde, y lo demuestra en secuencias como las que os mostramos aquí arriba). Metidos en acción, el aspecto gráfico es estupendo, con fondos muy sólidos y una resolución altísima.

«Rainbow Cotton» acaba de salir en Japón, así que sólo nos queda pedir que alguna compañía se anime a traerlo a España. Mientras tanto,podemos ir entrenando con la escoba de la cocina...











VIRTUA STRIKER 2 ver. 2000.1
SI TE GUSTA EL FÚTBOL EN DIRECTO...
¡¡APÚNTATE UN TANTO!!
PARTICIPA EN ESTE CONCURSO Y PODRÁS GANAR UN VIAJE A LONDRES PARA DOS PERSONAS PARA PRESENCIAR EL PARTIDO ENTRE EL ARSENAL Y DEPORTIVO DE LA CORUÑA CORRESPONDIENTE A LOS CUARTOS DE FINAL DE LA COPA UEFA.
Incluye:
• Viaje ida 2 de marzo de 2000 y vuelta 3 de marzo de 2000
• Traslados aeropuerto
¡Gana un viaje a Londres para ver el partido Arsenal-Depor!
• Entradas en el Highbury Stadium
• Estancia de una noche en hotel de tres estrellas o superior
PARA PARTICIPAR TIENES QUE CONECTARTE A DREAMARENA DESDE TU CONSOLA Y CONTESTAR CORRECTAMENTE A LAS TRES PREGUNTAS SOBRE EL JUEGO VIRTUA STRIKER 2 QUE ENCONTRARÁS ALLÍ.
Dreamcast
BASES DEL CONCURSO
SEGA
1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Oficial Dreamcast que contesten corréctamente a las preguntas formuladas en Dreamarena.
2.- Sega cerrará la conexión del concurso el 29 de Febrero y comunicará el resultado del concurso en Dreamarena y en sus páginas web el martes 29 de Febrero.
3.- El premio consta de un viaje a Londres para dos personas para presenciar el partido de fútbol correspondiente a los cuartos de final de la UEFA que disputarán el Arsenal y el Deportivo de La Coruña.
4.- Las respuesta son voluntarias, los datos serán incorporados a un fichero y destinados por el grupo Sega a ofrecerle productos y servicios de su interés. Si desea acceder, rectificar o cancelar sus datos, puede dirigirse mediante carta certificada a Sega en la calle Villanueva, 10, 1º, 28001 Madrid. Ley Orgánica 5/1992, de 29 de Octubre.
5.- Este concurso será válido sólo para mayores de 18 años o menores con autorización de sus padres. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA y HOBBY PRESS.

¡IMPARABLE LARA!

El futuro a corto plazo de nuestra querida máquina blanca pasa irremediablemente por el cuartel general de Eidos. Allí se preparan algunos de los lanzamientos más importantes de los próximos meses, con «Tomb Raider: The Last Revelation» como gran estrella de un catálogo en el que también destacan «Legacy of Kain: Soul Reaver» y «Resident Evil: Code Veronica». Lara está a punto de llegar, pero esta vez viene muy bien acompañada.

La aventurera más sexy del planeta encabeza el desembarco de Eidos en Dreamcast

Tomb Raider: The Last Revelation

Jugaremos con Lara antes de lo que cualquiera podría imaginar. ¡Y la veremos con menos polígonos que nunca!





El bombazo cayó por sorpresa en la redacción no hace más de un mes: ¡la última aventura de Lara Croft viene a Dreamcast!

Lo que no esperábamos es que fuésemos a tener una versión jugable tan pronto, y aunque no está del todo acabada, sí nos basta para comentaros las mejoras que va a experimentar en su viaje a los 128 bits.

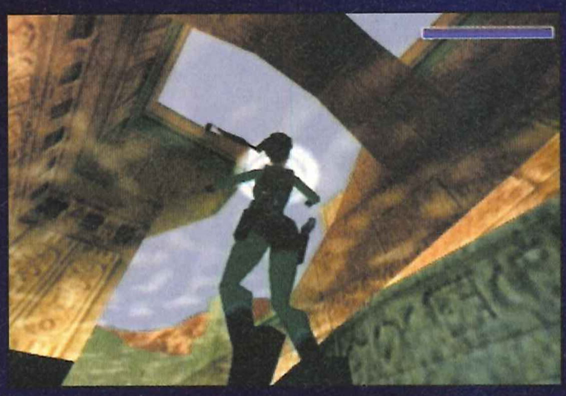
El primer juego de Lara apareció simultáneamente para Saturn, PlayStation y PC, así que no es la primera vez que esta aventurera virtual trabaja para Sega.

Desde entonces han aparecido ya otros tres capítulos de «Tomb Raider», y en cada uno de ellos el personaje de Lara se ha visto cada vez más pulido gráficamente, y se le ha ido dotando de "tropecientos" movimientos diferentes. Todo hasta llegar finalmente a la nueva generación de consolas con su desembarco en Dreamcast.

Para los que no conozcáis su argumento, sabed que la nueva aventura de Lara Croft se desarrollará enteramente en Egipto. Hasta estas tierras llegará nuestra amiga en busca del Amuleto de Horus, un mítico tesoro arqueológico que viene siendo buscado por exploradores de todo el mundo desde hace siglos.

Pero será Lara quien lo encuentre finalmente en una tumba del Valle de los Reyes. Sin embargo, al cogerlo desencadenará una antigua profecía, liberando al dios Set del encierro al que le sometió Horus.

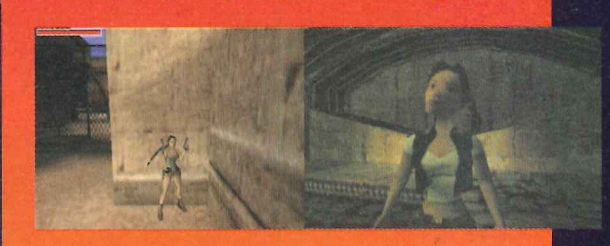
Si Lara no consigue encerrarlo nuevamente, se producirá la destrucción del mundo. ¿Os vais a atrever a acompañar a Lara en su viaje a través de Karnak, Alejandría o la isla de Faros? Seguro que sí, pero vais a tener que investigar todo tipo de pirámides y otros monumentos funerarios, todo ello con una banda de



La versión para nuestra consola mantendrá el mismo argumento, pero va a incluir diversas mejoras, tanto a nivel gráfico como jugable.



¡QUÉ GUAPA ES!



La potencia gráfica de Dreamcast va a permitir que veamos a Lara más guapa que nunca. Eidos ha ido mejorando el diseño del personaje en cada nueva entrega de sus aventuras, pero va a ser ahora cuando nuestra aventurera favorita luzca un aspecto más redondeado a todos los niveles (sí, hemos dicho a todos). Los innumerables fans de la señorita Croft pueden estar de enhorabuena.

Tomb Raider: The Last Revelation





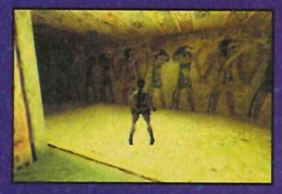


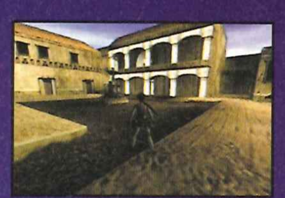


La primera aventura de Lara Croft en Dreamcast va a contar con todos los elementos de la saga «Tomb Raider»: enormes escenarios en los que la investigación y la resolución de complicados puzzles y enigmas se intercalarán con frenéticos momentos de acción en que las pistolas no tendrán un segundo de respiro. Eso sí, la inteligencia de los enemigos se está potenciando bastante. Habrá menos, pero mucho más peligrosos.



La belleza y la calidad gráfica de los escenarios que nos va a ofrecer la versión de Dreamcast es palpable en las pantallas que os ofrecemos. ¡Si alguien encuentra un pixel donde no debería estar, que nos lo diga!









asesinos tratando de sacaros de la circulación.

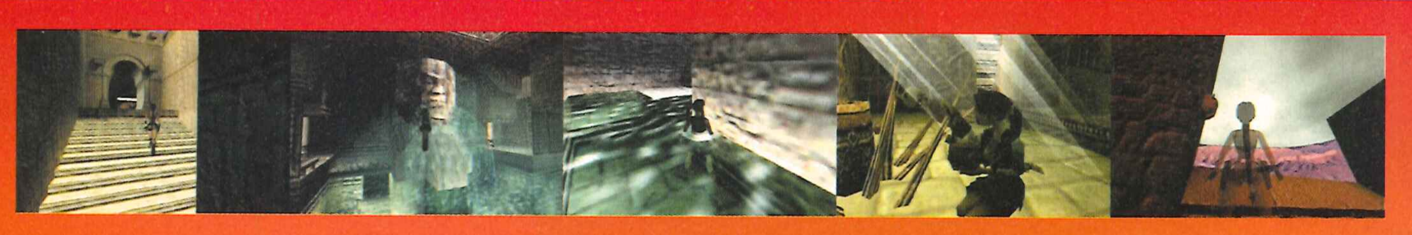
Las mejoras que va a ofrecer la versión de Dreamcast van a centrarse sobre todo en el apartado gráfico, con una resolución sólo comparable a la que ofrecen ciertos PC de gama alta con tarjeta aceleradora. Los mantos de texturas serán estupendos, y no veremos ni un solo pixel fuera de su lugar.

Todas las aristas han sido pulidas para que las formas se vean mejor redondeadas (sí, incluso esas en que muchos estáis pensando en este momento). Además, vamos a contemplar otras innovaciones, como sombras en tiempo real y un sistema de iluminación mejorado.

Por último, destacamos también el doblaje de las voces, lo que completa un panorama muy tentador.

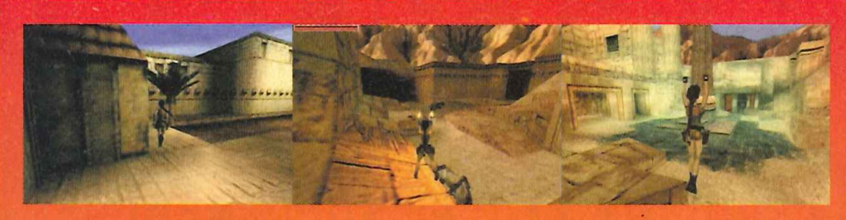
La llegada de«Tomb Raider: The Last Revelation» está prevista para finales de Marzo, así que ya podéis ir encargando una copia en vuestra tienda. Mientras tanto, recrearos la vista con estas primeras imágenes.

MEJORANDO LO INMEJORABLE

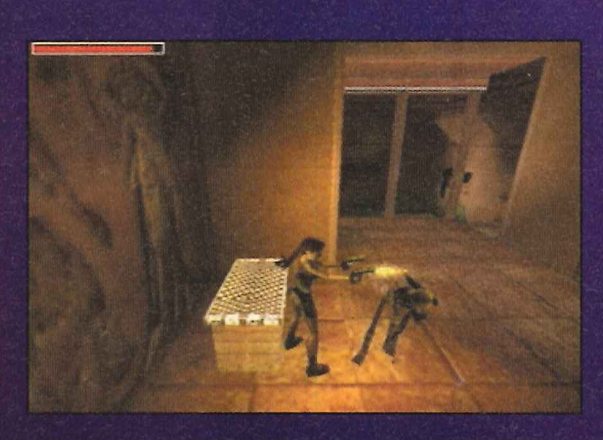


La potencia del motor gráfico y del procesador de Dreamcast permitirán al equipo técnico de Core Design ofrecer en esta versión un montón de mejoras en varios aspectos del juego. Las texturas de los escenarios serán mejores, los efectos de luz nos quitarán el hipo, y tampoco habrá saltos en las escenas. El control se está adaptando al pad de Dreamcast para que sea más sencillo, y los movimientos menos bruscos. Y el sonido (música y efectos) será totalmente envolvente...

¿VIAJAMOS A EGIPTO?



Decir Egipto nos evoca inmediatamente sentimientos de misterio, belleza y grandiosidad a partes iguales. A lo largo de las muchas fases de «Tomb Raider: The Last Revelation» realizaremos un auténtico viaje por sus ciudades, templos y monumentos, en los que no se escatimarán esfuerzos para ofrecérnoslo con todo lujo de detalles. ¿Y qué mejor guía turística que la arqueóloga virtual más famosa del mundo?









Como podréis comprobar dentro de poco, Lara Croft es el personaje más versátil del videojuego, y podrá realizar muchísimos movimientos distintos. Accionará palancas, andará, gateará, disparará, correrá, nadará, saltará, subirá por lianas...

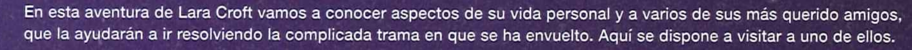












En esta aventura de Lara Croft vamos a conocer aspectos de su vida personal y a varios de sus más querido amigos, que la ayudarán a ir resolviendo la complicada trama en que se ha envuelto. Aquí se dispone a visitar a uno de ellos.

Legacy of Kain Soul Reaver

El vampiro Raziel se une a la fiesta, pero esta vez la cosa no va de belleza...







Pese a que Lara siempre acapara el protagonismo allá donde vaya, conviene que el brillo de su aventura no os llegue a cegar del todo. Eso os impediría ver una de las grandes joyas que van a llegar a nuestra consola en los meses venideros: os hablamos, cómo no, del genial «Soul Reaver».

La aventura del vampiro Raziel, hay que reconocerlo, fue un pedazo de juego en su versión para PlayStation, así que ahora nos estamos frotando las manos sólo con pensar en la calidad que va a atesorar en Dreamcast.

Lo primero que hay que destacar de este juego es su impresionante argumento, una historia de vampiros en la que Raziel, el personaje principal, se verá abocado a un terrible castigo por parte de Kain, su creador.

Éste será el punto de partida de una tragedia llena de odio y venganza, en la que guiaremos a Raziel en su afán por castigar a Kain y a sus propios hermanos.

La acción se desarrollará en medio de algunos de los mejores escenarios que se han visto nunca en un juego de este tipo, mejorados además tanto en las texturas que cubrirán cada sala en la que entremos como en los efectos de iluminación que nos acompañarán a lo largo del desarrollo.

La espléndida atmósfera se verá acompañada de un sonido estremecedor, en el que, al igual que sucederá con «Tomb Raider IV» habrá también cabida para un doblaje de película.

Añadid a todo esto una mecánica de juego siempre compenetrada con la evolución del argumento, mezclando momentos de acción con otros en los que los puzzles serán los reyes, y obtendréis un juego que va a ser imprescindible.



«Legacy of Kain: Soul Reaver» va a ser un juego para adultos, que no se cortará cuando tenga que mostrar las imágenes más desgarradoras. Raziel se enfrentará a todo tipo de criaturas del ultramundo, y podrá acabar con ellas de las formas más crueles. Será la única forma de sobrevivir en un universo lleno de odio y rencor.

Resident Evil
Code Veronica

En Japón ya disfrutan del nuevo «Resident». A nosotros nos queda un poco, pero ya lo tenemos mucho más cerca.

La entrada que hemos escrito aquí arriba no es un guiño al aire, sino que tiene mucho de verdad.

Es cierto que «Resident Evil: Code Veronica» está ya a la venta en Japón, y es cierto también que ya queda menos para que lo veamos en España, porque Eidos ha confirmado hace pocos días el acuerdo definitivo con Capcom para distribuirlo en los países occidentales.

Así que abrid bien los ojos y mirad estas pantallas, porque son la antesala de una de las aventuras más terroríficas en la que hayáis participado nunca.

Como sabéis, éste es el primer «Resident Evil» que ha sido programado en exclusiva para Dreamcast, y eso va a conllevar una serie de mejoras en la serie.

Para empezar, va a ser la primera vez que presente escenarios 3D generados por completo en tiempo real. Por supuesto, los zombies darán más miedo que nunca, y la acción estará salpicada por unas escenas cinemáticas que dictarán lecciones de calidad desde la mismísima intro.

En cuanto a los "protas", en esta ocasión vamos a poder elegir entre tres personajes: estarán Claire Redfield y su hermano Chris, pero también un debutante: Steve Burnside. Con ellos vamos a tener que avanzar por una aventura en la que, como siempre, cada puzzle que resolvamos será la antesala de lo inesperado, porque no sabremos lo que habrá más adelante.

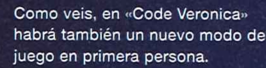
En próximos números os daremos más información sobre «Code Veronica». Por el momento, esperamos que este aperitivo haya servido para abriros el apetito...





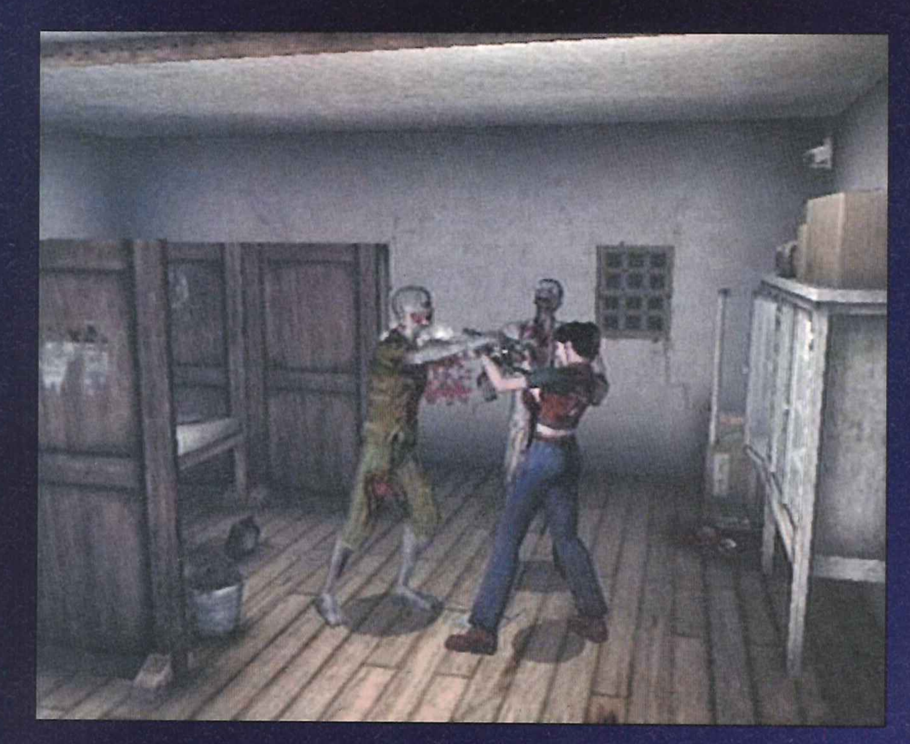





Como veis, en «Code Veronica» habrá también un nuevo modo de juego en primera persona.



¿Qué puede hacer un zombie ante esta llamarada? Cualquier cosa será buena para acabar con ellos.









El creador de «Shenmue» es el hombre del momento. Lleva años programando arcades de éxito, y ahora ha vuelto a asombrar al

YU SUZUKI

CONFESIONES DE UN

mundo con una aventura que rompe todas las barreras del realismo. En esta entrevista, realizada en exclusiva para nuestra revista, Suzuki nos desvela los entresijos del juego que ha puesto de relieve todo el potencial que alberga Dreamcast.

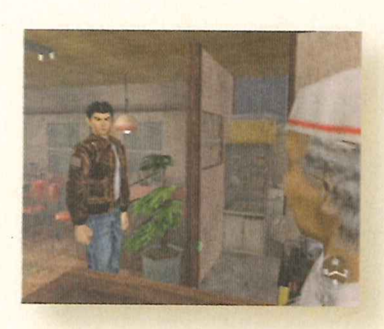
REVISTA OFICIAL DREAMCAST: «Shenmue» se puso finalmente a la venta en Japón el 29 de diciembre, bastante antes de lo que se había anunciado ¿A qué se debieron tantos cambios en las fechas previstas de lanzamiento?
Yu Suzuki: Al principio, nuestra intención era lanzarlo en la primavera del 2.000, pero el desarrollo transcurrió de forma fluida y sin ningún problema. Queríamos que todo el mundo pudiese jugar a «Shenmue» lo antes posible, y por eso decidimos adelantar su salida.

R.O.D.: ¿Cuánto tiempo ha durado el desarrollo de «Shenmue»? Se dice que era un proyecto que tenías en mente, pero que no pudiste llevar a cabo hasta que apareció Dreamcast. ¿Es eso cierto?
Y.S.: Hemos empleado cinco años en desarrollar el concepto, y tres en la fase de producción. Por supuesto,

GENIO

las altas especificaciones técnicas de Dreamcast fueron esenciales para crear un título como éste, pero tampoco hubiéramos podido llevar el proyecto a cabo sin la capacidad que tiene nuestro equipo para desarrollar software.

R.O.D.: Tanto el número de personas implicadas en el proyecto como su coste son realmente impresionantes. ¿Puedes darnos más detalles sobre estas cifras? ¿Podemos afirmar que es el juego más costoso que se ha creado nunca?





"Estoy pensando en hacer dieciséis capítulos de «Shenmue» en total, y el que acaba de salir es el número uno"



Y.S.: El número de personas que integran nuestro equipo es confidencial, pero os puedo confirmar que ha trabajado MUCHA gente en el juego. El proyecto costó más de 7.000 millones de yenes, (unos 10.000 millones de pesetas), así que creo que este número explica por sí solo sus dimensiones.

R.O.D.: En cuanto al género al que pertenece «Shenmue», tú lo has bautizado con las siglas FREE (Full Reactive Eyes Entertainment). ¿Cómo lo describirías? ¿Cuáles son sus principales diferencias con un RPG normal?
Y.S.: En este juego quería hacer hincapié en la interactividad, y eso es lo que vienen a significar las palabras "Full Reactive". En cuanto a "Eyes", se refiere a la existencia de dos ángulos de visión, y por último, el término "Entertainment", lógicamente indica que estamos hablando de entretenimiento.

R.O.D.: ¿Puedes explicarle a nuestros lectores un poco más a fondo el argumento del juego?
Y.S.: El personaje principal es Ryo Hazuki, un chico que nació y creció en la ciudad de Yokosuka, en Japón. Aprendió artes marciales desde pequeño con su padre, Iwao Hazuki, que es un profesional de estas técnicas. Ryo tiene unas maneras un poco bruscas, pero posee un gran sentido de la justicia.
Un día, cuando Ryo vuelve a casa, descubre que su padre está discutiendo con un extraño acerca de un espejo. Al ver que no consigue lo que pide, el desconocido asesina al padre de Ryo.
La muerte repentina de su padre, el misterio del espejo, la identidad del extraño... Ahí es donde comienza la aventura de Ryo, que tiene que resolver todos estos enigmas.



"Las caras de los personajes utilizan todo el poder de Dreamcast. Son capaces de reflejar el tacto de la piel, el pelo y el movimiento real de los músculos"

Una vida dedicada al videojuego

Yu Suzuki nació el 10 de mayo de 1958, en la prefectura de Iwate, en Japón.

Se licenció en Ciencias Electrónicas en la Universidad de Okayama, y en 1983 entró a trabajar en Sega como programador y productor.

En su segundo año en Sega creó «Hang On», el primer simulador para recreativa. Después vinieron otros títulos tan famosos como «Out Run».

En 1993 sorprendió al mundo del videojuego al lanzar «Virtua Fighter», el arcade de lucha más avanzado de su época. El Smithsonian Institution ha reconocido a la serie «Virtua Fighter» por su gran contribución a la sociedad en el campo del arte y el entretenimiento.

Actualmente, «Shenmue» está situado en el primer puesto de ventas en Japón, superando a los juegos del resto de los formatos. En su primera semana a la venta, se vendieron 260.000 copias.

Su último arcade es «F355 Challenge», un extraordinario simulador de carreras creado en estrecha colaboración con la casa Ferrari.

R.O.D.: Los personajes principales están inspirados en actores reales, pero aquí no los conocemos. ¿Puedes presentárnoslos? ¿Por qué los elegiste?
Y.S.: Un actor llamado Masaya Matsutaze es Ryo Hazuki, Yasu Megumi es Nozomi Harasaki, Hazuki Ishigaki es Shenfa, y Hiroshi Fujioka nos sirvió para crear a Iwao Hazuki. Los elegí simplemente porque se ajustaban a la imagen mental que yo me había hecho previamente de los personajes.

R.O.D.: ¿Cómo habéis usado las expresiones faciales en el juego?
Y.S.: No hemos llegado hasta el punto de capturar sus expresiones faciales, pero creo que la imagen general de los actores es muy similar a la que tienen los personajes del juego.

R.O.D.: Durante las escenas en las que la cámara se acerca aparecen imágenes de los personajes de una calidad más alta. ¿Podrías explicarnos esa técnica?
Y.S.: Gracias a Dreamcast, la máquina que ha establecido un nuevo estándar de entretenimiento digital, ahora es posible producir imágenes generadas por ordenador de alta calidad en tiempo real, una cosa que antes sólo era posible conseguir con estaciones de trabajo de gran capacidad.
Y en el juego también se ven imágenes CG ("Computer Generated", generadas por ordenador) que interactúan con las órdenes del jugador.
Las caras de los personajes utilizan todo el poder de Dreamcast.
Son capaces de reflejar el tacto de la piel, el pelo y el movimiento real de los músculos de una manera natural, calculando la gravedad y utilizando muchas otras tecnologías. Se puede decir que este software es el número uno del mundo.
Y de la misma forma, gracias a un sistema de sincronización de los labios que reconoce la voz grabada previamente y cambia automáticamente la expresión de la cara del personaje, es posible mostrar gestos reales, similares a los que hacen los seres humanos.

R.O.D.: La acción tiene lugar en lugares como China, Hong Kong, etc. Parece que no has querido que se escape ni un detalle...
Y.S.: La calle Dobuita, en la ciudad de Yokosuka, es el escenario del capítulo 1, y Hong Kong no aparecerá hasta el capítulo 2. Hemos diseñado la ciudad con los datos de Yokosuka en el año 1.986, pero no es exactamente igual que la real para facilitar la jugabilidad. Ser "real" no es lo mismo que tener una experiencia "realista".

R.O.D.: ¿Es verdad que en el juego hay aproximadamente 1.200 habitaciones, y que cada una tiene su propio diseño?
Y.S.: Sí, es completamente cierto.

R.O.D.: ¿Nos puedes explicar cómo afectan al desarrollo de la acción el clima y cuáles son los efectos que produce el paso del tiempo?
Y.S.: Por ejemplo, si necesitas hablar con otro personaje para obtener



"Encuentras mucha más gente con la que comunicarte por la tarde que a medianoche. Piensa en tu propio ciclo vital. Lo mismo ocurre en el mundo interior de «Shenmue»"

información, pero está lloviendo, no hay muchas personas en la calle, y puede que no tengas ninguna oportunidad de encontrarte con alguien. Pero si hace sol, habrá mucha gente paseando, de compras, niños jugando en el parque... y tendrás muchas opciones para dialogar con la gente.
Lo mismo puede decirse de la hora. Encuentras mucha más gente con la que comunicarte por la tarde que a medianoche. Piensa simplemente en tu propio ciclo vital. Lo mismo ocurre en el mundo interior de «Shenmue».

R.O.D.: Los modos de juego han levantado mucha controversia. ¿Puedes describir su mecánica?

Y.S.: El modo "Quest" es la base del juego. El jugador tiene que conseguir información conversando con la gente en la ciudad e investigando los alrededores. Con las pistas que reúnas, avanzas en la historia resolviendo los misterios.
Otro modo es el "QTE", que quiere decir "Quick Time Events". En este modo puedes participar en hechos que ocurren simplemente con un comando, pulsando el botón que aparece de repente en la pantalla. Todo lo que tienes que hacer es tomar la decisión rápidamente y presionar el botón correcto que te permite continuar.
El tercer modo es el "Free Battle", que sigue el mismo sistema que he utilizado en la serie «Virtua Fighter», aunque no es tan difícil. Esto es porque «Shenmue» está dirigido a una gama de consumidores más amplia, y quería hacer un juego en el que todo el mundo pudiera disfrutar fácilmente.

R.O.D.: Otra de las cosa más innovadoras de «Shenmue» es la forma en que los personajes secundarios interactúan con nosotros. Siguen rutinas diarias como en la vida real, ¿no es así?
Y.S.: Efectivamente. De hecho, es como si tuvieran vida propia.

R.O.D.: Incluso la música es grande en «Shenmue». ¿Qué nos puedes decir sobre ella?
Y.S.: Cuando comencé a trabajar en «Shenmue», lo primero que hice fue componer la banda sonora. Esto es porque quería crear una historia a partir de las imágenes que me sugería la música. Cada tema es realmente bonito. La banda sonora orquestal que se hizo famosa en una de las ferias en las que enseñamos el juego no está a la venta.

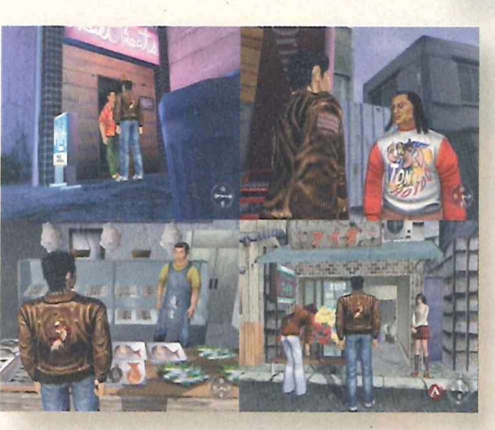
ROD: ¿Cuántas horas de juego puede tardar un jugador medio en llegar el final de «Shenmue»?
Y.S.: Si vas directo y no te distraes durante la partida, puedes tardar unas 20 horas. Pero creo que puedes disfrutar más a fondo de «Shenmue» si inviertes muchas más horas de juego.

R.O.D.: La versión japonesa de «Shenmue» viene en tres discos, y hay uno más que se llama "Shenmue Passport". ¿Cuáles son las funciones Internet del juego?
Y.S.: El "Shenmue Passport" es necesario para acceder a la home page del juego. Allí puedes bajarte de Internet a tu Visual Memory más de 200 personajes, chatear con otros fans, conseguir trucos y pistas, y también bajarte la música del juego.

R.O.D.: Dada la extensión del juego, ¿crees que puede hacer problemas con la traducción para los países occidentales?
Y.S.: Todos los diálogos se realizan mediante voces, así que creo que va a ser realmente difícil traducirlos al inglés.

R.O.D.: Hemos oído que tu intención es hacer muchos episodios del juego. ¿Es cierto eso? ¿Estás trabajando ya en los próximos capítulos de «Shenmue»?
Y.S.: Estoy pensando en hacer dieciséis capítulos en total, y el que acaba de salir es el número uno. La decisión de lanzar la continuación ya está tomada, pero no estoy seguro de cuándo saldrá, ni de cuántos capítulos incluirá esta vez.

R.O.D.: Y para terminar, ¿puedes darnos tu opinión personal acerca del juego?
Y.S.: En los juegos arcade, una partida dura generalmente tres minutos. Yo he creado muchos juegos de ese tipo, pero esta vez quería romper ese "límite de los 3 minutos" para conseguir uno en el que el jugador se pudiera sentir a gusto, con una jugabilidad rica y muy profunda. He empleado mucho tiempo en su desarrollo, así que espero que haya mucha gente que pueda disfrutar de «Shenmue».



"Todos los diálogos se realizan mediante voces, así que creo que va a ser realmente difícil traducirlos al inglés"

¿Traducido al castellano? Sega España responde

Dada la importancia de «Shenmue», y de lo complicado que se presenta el trabajo de traducción, le pedimos a José Ángel Sánchez, Director General de Sega España, que nos comentase cómo se presenta la situación. Ésta fue su respuesta:

"El concepto global de interactividad que desarrolla «Shenmue» hace extraordinariamente difícil y costosa su traducción al castellano. Hay que tener en cuenta que en este juego no sólo hay voces, sino que son los propios escenarios los que nos orientan sobre el desarrollo de la acción (un buen ejemplo son los letreros de las calles).



La traducción al inglés dará cobertura a los principales mercados individuales fuera de Japón -USA, Reino Unido-, y cada vez más a otros mercados donde el inglés se acepta como segunda lengua.
En Sega España luchamos por conseguir que todos los juegos que lanzamos estén en castellano, pero no siempre resulta posible. Somos conscientes de que resultará crítico para un juego tan extraordinario como éste, pero aún estamos trabajando en ello y no sabemos todavía si será o no posible".

▶Compañía: **Ubi Soft** (www.ubisoft.es) ▶Fecha: **Marzo** ▶Género: **Plataformas**

Rayman2



Sonic nunca más volverá a estar solo. ¿Qué ocurre aquí? ¿Ha hecho las paces con su novia Amy? No, es Rayman, que pronto llegará para disputarle el título de dueño y señor de las plataformas.

Ha llovido ya un poquito desde que saliera a la luz el primer «Rayman», que venía programado totalmente en entorno 2D. Algunos incluso tendrán menos pelo que entonces, pero bueno, eso pasa hasta en las mejores familias.

El caso es que pronto va a llegar el momento de poder disfrutar en Dreamcast de la continuación de uno de los juegos más simpáticos y preciosistas que podamos jugar en cualquier consola.

El talento de los chicos de Ubi Soft se va a ver reflejado en este título, que pretende ponerle las cosas difíciles al mismísimo Sonic, así, sin pedir permiso ni nada. Desde luego, aptitudes para conseguirlo no le van a faltar, porque estamos hablando del excelente trabajo de un grupo de programadores que se las saben todas en este tipo de "entuertos".

EL JUEGO CONTARÁ CON TODOS LOS INGREDIENTES habituales de un plataformas clásico, pero también añadirá alguno bastante novedoso, que pretende aprovechar la superior tecnología de que dispone la maquina de Sega.

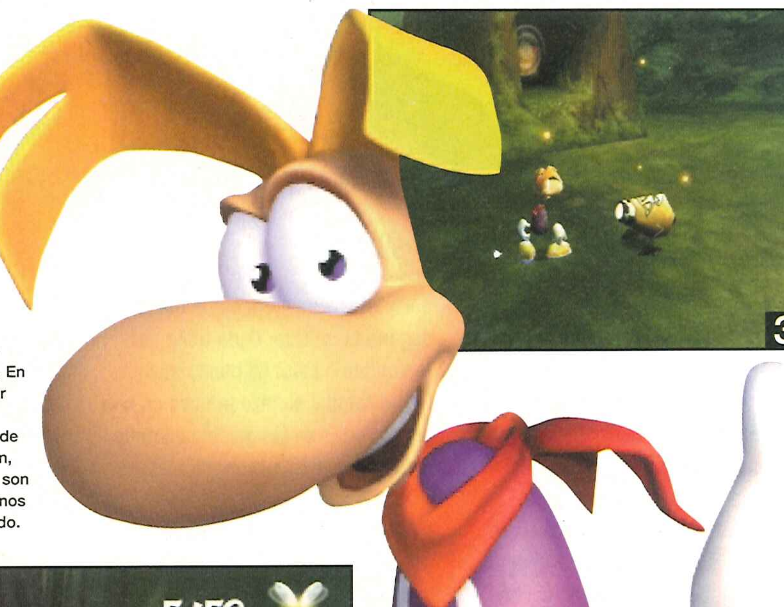
Al principio del juego, Rayman escapará de los calabozos del Almirante Barbaguda, un pirata malo, con parche en el ojo y pata de palo. Este bucanero tendrá presos en sus galeones a los colegas del protagonista, y nuestra misión será ir liberándolos a todos, a la vez que nos acercamos cada vez más al enfrentamiento final con el pirata.

Para que sea factible conseguirlo, se está dotando al personaje de una gran cantidad de movimientos y habilidades, que van desde nadar hasta trepar por los arboles, o ▶▶





❶ El barco pirata será nuestro objetivo principal, porque allí estarán encerrados la mayoría de los prisioneros. Pero claro, no creáis que los piratas os lo van a poner muy fácil.
❷ Emergiendo de una loseta para explorar una nueva fase. Esta especie de baldosas serán puertas de acceso para seguir avanzando. Para poder cruzarlas, tendremos que reunir unos items llamados "Lums".
❸ El "Obús con patas" será uno de los enemigos más graciosos que veamos. Lo mejor de todo es que lo podremos domar y montarnos en él. En ese momento sentiremos lo que es ir subidos encima de un cohete.
❹ «Rayman 2» tendrá un desarrollo de lo más plataformero. En esta ocasión, las lianas que aparecen allí al fondo son de lo más sospechoso. Seguro que nos toca colgarnos para seguir avanzando.











❶ Esta fase la seguiremos desde dentro de las fauces de un monstruo que nos irá persiguiendo. Tendremos que movernos rápido para no acabar en su estómago. ❷ Este personaje será una especie de ángel de la guardia de Rayman. Cuando aparezca significará que estamos perdidos o no encontramos el camino.







▶▶ colgarse de las cornisas. Todo nos va a ser de mucha utilidad para recorrer la gran variedad de mundos que habrá en el juego. Tierra, aire y agua no serán obstáculo, ya que también será posible que Rayman prolongue sus saltos con un rotor incorporado en la cabeza, e incluso que practique el esquí acuático.

Los amigos de Rayman también aportarán su ayuda desinteresada, y su principal característica será la simpatía. Los "diminutos", por ejemplo, serán realmente graciosos en su disputa por ver quién de ellos es el Rey.

POR TODO EL UNIVERSO DE «RAYMAN 2» habrá fases de bonus dispersas, que nos propondrán diferentes minijuegos muy sencillos y divertidos, en los que podremos conseguir nuevas habilidades y poderes para nuestro personaje. ▶▶

❸ Una loca carrera en la que deberemos ganar para conseguirle regalitos a Rayman. Si derrotamos a la chica que compite contra nosotros se hará nuestra amiga.
❹ En un juego de plataformas, no pueden faltar... veamos, veamos. ¡Ah claro, las plataformas! Casi se nos olvidan.
❺ ¿No os parece original llevar un rotor en el "cocoroto"? Así prolongaremos los saltos para llegar a sitios más lejanos.
❻ En estas jaulitas estarán encerrados los prisioneros, con una carita que dará pena verlos. Pegarle un bolazo a los barrotes será suficiente para poder abrirlas.
❼ El capitán Barbaguda en persona. Este energúmeno será el gran culpable de todo, aunque casi estamos por agradecérselo...



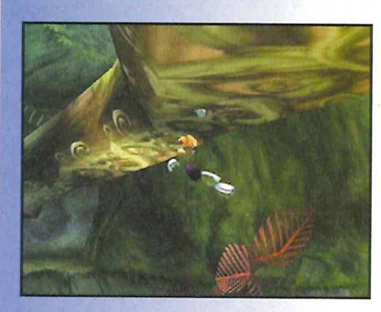


UTILIZA TUS RECURSOS

Casi cualquier movimiento que una persona haría en la vida real (estando en forma, claro), lo podrá realizar Rayman: trepar por un árbol, cruzar un lago a nado, hacer esquí acuático, escalar o colgarse de las cornisas. Y no penséis que hacer todo esto será complicado, porque la mayoría de los movimientos nos saldrán casi a la primera de una forma natural. Como veis en estas pantallas, las posibilidades de acción serán grandes.













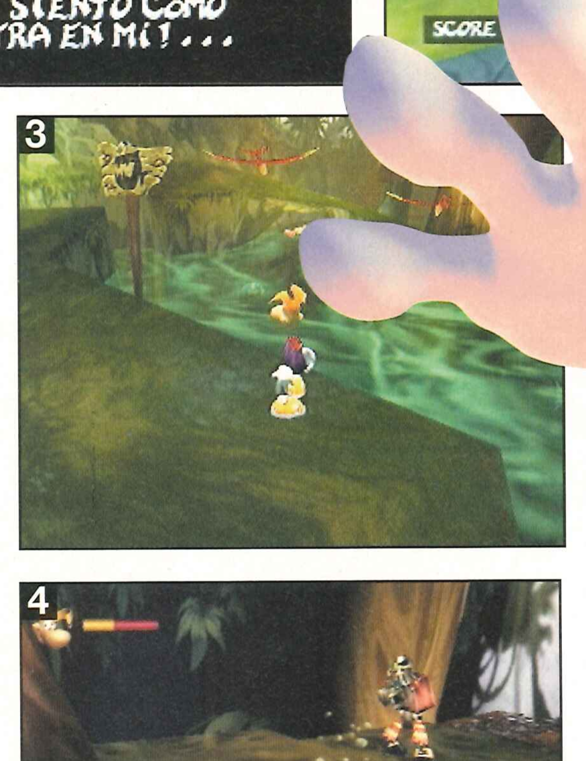
LOS AMIGOS DE RAYMAN

Ya desde el primer momento, en las mazmorras, vamos a contar con la inestimable ayuda de nuestro amiguete "Globox", un viejo conocido de la primera aventura. A partir de entonces, un montón de personajes nos brindarán su colaboración en diferentes momentos del desarrollo. Cabe destacar a «Murfy», una especie de ranita sonriente que aparecerá varias veces para enseñarnos a dominar nuestros movimientos.





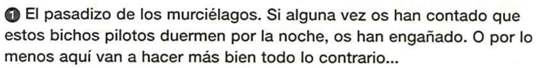




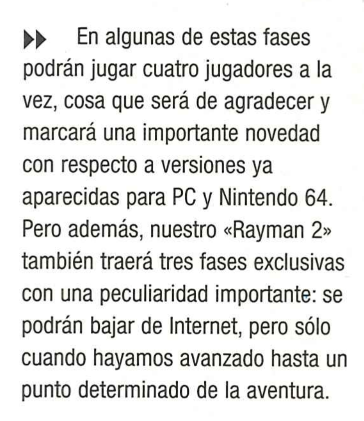
❶ ¡Ahí va! ¡pero si eso que pone ahí lo entiendo!. Pues sí, señores, Rayman ha dado en un curso de castellano acelerado, y traerá traducidas hasta las voces. Nosotros se lo agradecemos un montón, mira tú por donde. ¡QUE CUNDA EL EJEMPLOOO! (Perdón por el grito).
❷ Una de las fases de bonus será un laberinto lleno de bichejos. Sólo tienen un ojo pero podrán ver perfectamente.
❸ Los escenarios que atravesemos serán de lo más bonito. Con sus plantitas, sus arbolitos, sus pajaritos volando, su cartel de "Peligro: pirañas"... ¡¿Pirañas?!
❹ Rayman se tendrá que enfrentar a varios jefes finales durante su rescate. Éste será uno de los primeros que se encuentre.
❺ Una gran novedad: minijuegos para cuatro jugadores simultáneos. Genial.







❶ El pasadizo de los murciélagos. Si alguna vez os han contado que estos bichos pilotos duermen por la noche, os han engañado. O por lo menos aquí van a hacer más bien todo lo contrario...
❷ Medir bien la longitud de los saltos será fundamental en esta aventura. Algunos serán muy ajustados, aun utilizando las orejas a modo de helicóptero. Y habrá que aprender pronto a hacerlos con soltura.
❸ Observad la cara de despistado que tiene el mosquito éste. Nosotros nos estuvimos riendo un buen rato cuando le vimos. Y fijaros también en los efectos del agua, porque son un indicador de la calidad del juego.



▶▶ En algunas de estas fases podrán jugar cuatro jugadores a la vez, cosa que será de agradecer y marcará una importante novedad con respecto a versiones ya aparecidas para PC y Nintendo 64. Pero además, nuestro «Rayman 2» también traerá tres fases exclusivas con una peculiaridad importante: se podrán bajar de Internet, pero sólo cuando hayamos avanzado hasta un punto determinado de la aventura.

EL COLORIDO GENERAL Y LA EXTRAORDINARIA BELLEZA de los escenarios vendrán envueltos en un entorno 3D que nos proporcionará libertad absoluta para movernos en la dirección que creamos oportuno. Y os damos nuestra palabra de niños buenos que muchos de ellos serán realmente tan bonitos, que no le haremos caso a los enemigos que nos ataquen porque estaremos admirando el diseño del decorado.

Por último, sólo nos queda comentaros que «Rayman 2» también tendrá el punto fuerte de poder catalogarse como un juego capaz de divertir a toda la familia. Y es que pese a su aspecto infantil, los programadores le van a subir el nivel de dificultad para que también deje contentos a los más jugones.

Quizá sea pronto para aventurar ninguna conclusión, pero estamos seguros de que éste va a ser uno de los éxitos de los próximos meses. ■







❹ Hasta los interruptores tendrán un diseño simpático. Este que veis en la captura es de un tamaño que como para no verlo. Tirándole una bolita podremos activarlo.
❺ Una pirañita con las fauces abiertas para ver si nos puede hincar el diente como si fuéramos un rollito de primavera. Estas agradables criaturas tendrán su hábitat natural en todos los charcos que existen en la aventura. Menos mal que Rayman es un tío sensato y se lo toma con calma, porque el aspecto de los bichejos será como para echar a correr.
❻ Esta fase será el preámbulo al primer enfrentamiento con los piratas. Una vez que crucemos el lago, los bucaneros nos darán el recibimiento que nos merecemos.

LAS CLAVES

UN JUEGO SIMPÁTICO. Los escenarios, los amigos, los enemigos, los vehículos y las pruebas que nos pondrán durante la partida. Absolutamente todo destilará mucha gracia y sentido del humor. Jugar así dará gusto.

MEJORAS DREAMCAST. La versión de «Rayman 2» que llegue a nuestra consola no sólo será más bonita que las demás, sino que también tendrá escenarios exclusivos para bajar de Internet.

PLATAFORMAS PURO. Cuando se piensa en plataformas, vienen a la memoria títulos que en realidad son mezclas de géneros, pero Rayman es un pura sangre.



▶Compañía: **Kalisto** (www.kalisto.com) ▶Fecha: **Marzo** ▶Género: **Velocidad**

4WheelThunder

Vas conduciendo un 4x4 a toda velocidad por una carretera de lo más abrupto. De pronto, un rival aparece delante tuyo. Podrías adelantarle por un lateral, pero... ¿y si le pasas por encima?

Los aficionados a la velocidad que ya tienen una Dreamcast en casa pueden sentirse muy contentos: están disfrutando de la mejor opción consolera, y además son fans del género que más títulos está acaparando (mirad la guía de compras que os hemos preparado en este número para comprobarlo).

Y como parece que estamos en racha de alegrías, en breve vamos a poder disfrutar de otra prometedora oferta: se llama «4 Wheel Thunder», y nos propondrá disputar las más emocionantes carreras "offroad".

EL JUEGO ESTÁ SIENDO PROGRAMADO POR KALISTO, y va a ser publicado por Midway, que quiere crear una serie de velocidad que ya inició «Hydro Thunder» y va a continuar ahora este título. A España llegará de la mano de Infogrames, y aunque no va ser necesario que os saquéis el carnet de conducir para jugarlo, sí que convendría que os fueseis comprando un buen casco, pues "4 WT" nos va a ofrecer una combinación de lo más interesante.

Por un lado, tendremos una simulación de carreras ambientadas, estupendamente, que nos harán recorrer los lugares más inhóspitos y de difícil conducción. Pero por otra parte, su desarrollo también va a tener un importante factor de vertiginosa competición al más puro estilo arcade, con distintos "power ups" esparcidos por la carretera, apuestas y algún que otro modo de juego de lo más cachondo.

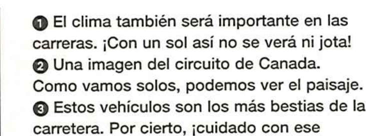
La idea es apetitosa, ¿verdad? Pues va a ser llevada a la práctica por un grupo de vehículos muy variado, con tracción a las cuatro ruedas y suspensión independiente, que van a demostrar su realismo ▶▶










❶ El clima también será importante en las carreras. ¡Con un sol así no se verá ni jota!
❷ Una imagen del circuito de Canadá. Como vamos solos, podemos ver el paisaje.
❸ Estos vehículos son los más bestias de la carretera. Por cierto, ¡cuidado con ese grandullón que viene por la derecha!
❹ Los distintos tipos de vehículo mostrarán características diferentes de conducción.



❺ Las carreras también se desarrollarán dentro de circuitos cubiertos. El público que llenará las gradas le pondrá mucho ambiente a su desarrollo.
❻ La acción se podrá seguir desde tres cámaras diferentes. Habrá dos exteriores, y otra más que nos mostrará las carreras desde el interior del vehículo.



▶▶ cada vez que el mal estado de la carretera nos permita comprobar la forma tan acertada con que han sido tratadas sus reacciones físicas.

Podremos elegir cuatro tipos de vehículo (jeeps, quads, buggies, y monster trucks), todos ellos con diferente respuesta en la conducción. Además, conforme ganemos carreras podremos mejorar distintos apartados de su mecánica, comprarnos otros más potentes, o incluso conseguir vehículos secretos que aparecerán si encontramos determinados items.

LAS CARRERAS TENDRÁN DOS POSIBLES MARCOS: recorridos cerrados, con todo tipo de trampas, curvas y saltos que pondrán de pie al público en las gradas, y trazados al aire libre situados en seis lugares reales alrededor del mundo.

Las distintas opciones de juego (contrarreloj, carrera en circuito, carrera al aire libre y campeonato), unidas a un interesante modo multijugador, van a redundar en una larga duración, otro factor a tener muy en cuenta, que no siempre está bien cuidado en este tipo de juegos.

Si le echáis un vistazo a las pantallas que os hemos preparado, nos reconoceréis que el apartado visual va a ser también una baza importante de "4 Wheel Thunder", con un suave paso de imágenes a 60 frames por segundo.

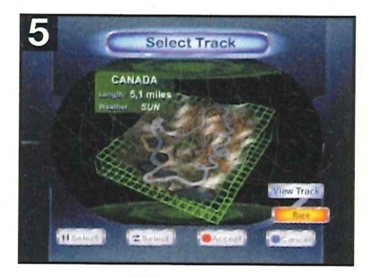
Así que ya podéis ir calentando motores, porque estas bestias de la carretera pronto van a disputar las carreras más emocionantes en vuestra Dreamcast. ■

















❶ Las repeticiones de cada carrera nos dejarán presenciar imágenes espectaculares.
❷ Los vehículos tendrán suspensión independiente en cada rueda. De esta forma, el agarre al terreno será casi perfecto.
❸ A veces nos tocará competir en terrenos nevados. En otros podrá ser la niebla la que varíe las condiciones de la carrera...
❹ En «4 Wheel Thunder» se mezclarán la simulación y el arcade. El comportamiento de los coches será de lo más realista, pero habrá también distintos items en cada circuito.
❺ El juego incluirá doce recorridos, que se repartirán por seis lugares reales, y mezclarán escenarios al aire libre y bajo techo.
❻ ¿Os habéis fijado en el tamaño de esas ruedas? Con unos bichos disparados a toda velocidad, las carreras se presentan de lo más movidito.
❼ El nivel de los oponentes será bastante alto. Nos lo tendremos que currar bastante si queremos llegar los primeros a meta.
❽ El juego incluirá un modo en el que nos podremos enfrentar contra un amigo.

LAS CLAVES

LOS VEHÍCULOS MÁS BESTIAS. Los protagonistas de de «4 Wheel Thunder» serán diferentes tipos de vehículos 4x4. Los programadores han puesto especial interés en reproducir su comportamiento real.

LA MEZCLA DE ESTILOS. El desarrollo de las carreras se dividirá entre dos estilos distintos. Gráficos y control incidirán en el realismo típico de los simuladores, pero los ítems le darán también algunos ingredientes arcade.

UN GÉNERO MASIVO. La velocidad está siendo una de las grandes protagonistas en nuestra consola. Con «4 Wheel Thunder», la oferta de juegos para este género continuará ampliándose.

▶Compañía: **Appaloosa Interactive** ▶Fecha: **Abril** ▶Género: **Aventura**

EccoTheDolphin

Una aventura submarina protagonizada por un delfín nos sonaría a guasa, de no ser porque Ecco es un viejo conocido de los tiempos de los 16 bits. ¡Y hay que ver el cambio que ha pegado!

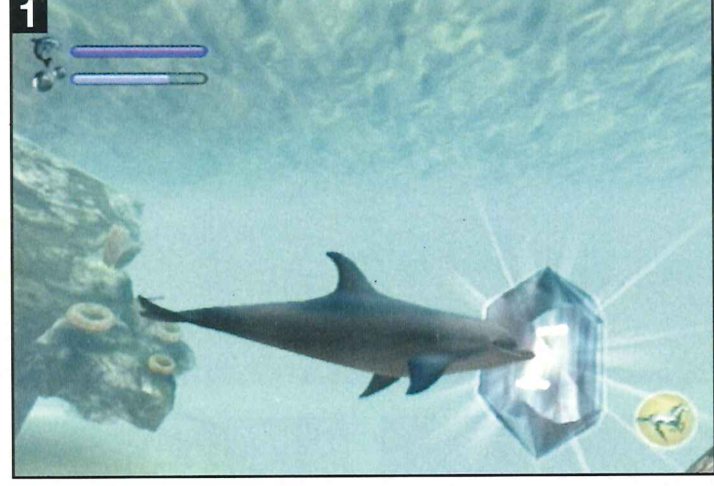
Vamos a ver, ¿alguno de los presentes recuerda un juego llamado «Ecco The Dolphin» para Mega Drive? Pues resulta que nuestro amigo el delfín se ha enterado de que existe una nueva plataforma de Sega, y ha decidido volver muy pronto para mostrarnos sus nuevas aventuras.

LOS PROGRAMADORES DE APPALOOSA INTERACTIVE han elaborado para la ocasión un programa informático especial, ideado por ellos mismos, con la intención de dotar al juego del máximo realismo y conseguir un aspecto visual rompedor, que aproveche en todo lo posible la potencia de la placa de Dreamcast.

La historia de «Ecco the Dolphin: Defender of the Future» se basará en un original relato, según el cual los humanos y los delfines vivirán como razas hermanas, consiguiendo desarrollarse a un nivel que nunca habría alcanzado ninguna de las dos especies por separado.

Con este planteamiento, el juego repetirá la misma mecánica que ya conocíamos de versiones para otras plataformas. Ecco se encontrará bajo el agua con multitud de criaturas que podrán ser peligrosas para él, como pulpos gigantes y tiburones, pero también con otras muchas que serán pacíficas. En su compañía, tendrá que resolver unas situaciones de lo más diverso, desde rescatar a una cría de ballena hasta encontrar la civilización perdida de la Atlántida.

Todo ello vendrá enmarcado por unos coloridos escenarios 3D, en los que los diseñadores gráficos van a recrear con todo lujo de detalles ▶▶

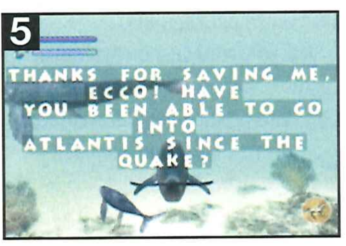




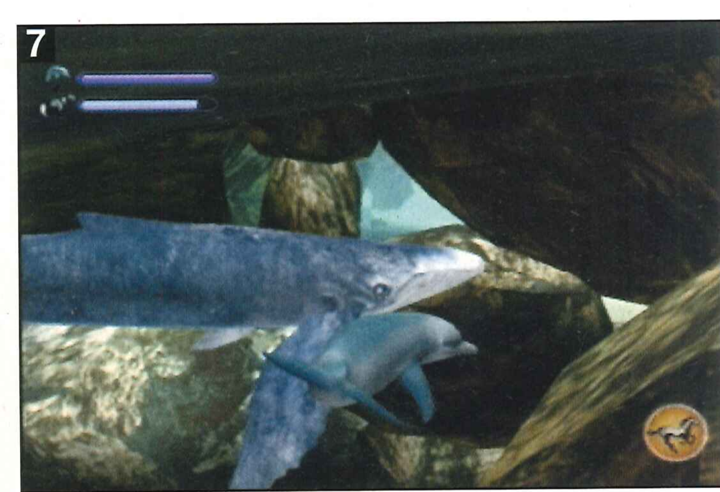




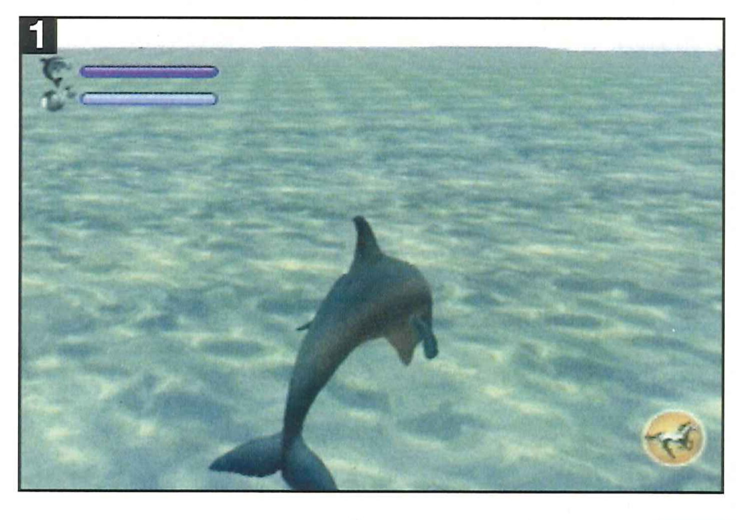








❶ Estas gemas brillantes se encontrarán dispersas por todos los escenarios, y nos darán pistas de cómo debemos continuar.
❷ Habrá que vigilar en todo momento nuestro nivel de aire, porque aunque parezca que no, los delfines tienen que salir a respirar a la superficie alguna vez.
❸ Aunque en la pantalla no se aprecie bien, Ecco podrá hacer vibrar el agua con su cuerpo. Un gran detalle de calidad.
❹ Explorar el fondo marino constituirá un autentico placer, y nos podremos meter por todas partes en busca de otros habitantes de las profundidades.
❺ Ecco dialogará con otros habitantes del fondo del mar. Aunque estos textos en inglés, casi seguro que los traducirán.
❻ En la bahía daremos los primeros aletazos para acostumbrarnos al control.
❼ Al principio de la aventura, esta cría de ballena quedará atrapada, y deberemos ingeniárnoslas para sacarla de la trampa.





❶ Observa qué salto tan elegante. Todo lo que hemos visto en los espectáculos de los acuarios del zoo, lo podremos hacer en este juego.
❷ ¡Mamma mia!. Qué pedazo de ballena. Menos mal que nos hemos enterado que se alimentan de placton y no le gustan los peces.
❸ Ecco se comunicará las otras criaturas mediante vibraciones del agua, a modo de sónar. De esta manera podremos dialogar con todo el mundo.
❹ El nivel de detalle de los arrecifes será alucinante. Mirad, mirad...





▸▸ arrecifes de coral y otros parajes submarinos de gran belleza. No en vano, llevan ya meses viendo documentales y tomando multitud de fotografías del fondo del mar.

Por otra parte, el delfín estará animado perfectamente, y se podrán realizar todos los movimientos que estos cetáceos hacen en el agua.

Nadar boca abajo o saltar fuera del agua son tan solo una muestra de lo que seremos capaces de hacer una vez que el juego vea la luz.

La relajante banda sonora pondrá el colofón a una aventura distinta, que al igual que en otras ocasiones, nos transmitirá una sensación de paz nadando en aguas cristalinas. ■





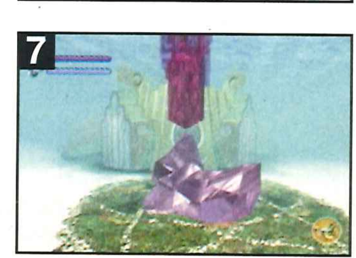
LA BELLEZA GRÁFICA. Todo el universo de «Ecco» estará recreado al detalle. El entorno en tres dimensiones vendrá muy elaborado e incluirá civilizaciones perdidas submarinas, y algunas sorpresas más muy imaginativas.

NUEVAS HERRAMIENTAS DE DESARROLLO. Appaloosa se ha tomado muy en serio su trabajo, y el hecho de crear programas específicos para este título dice mucho a su favor.

LA RENOVACIÓN DE UN CLÁSICO. Un juego con un delfín como protagonista fue una idea innovadora. Vamos a ver que resultado da en los 128 bits.







❺ La vegetación será un lugar ideal para esconderse en caso de que nos aceche algún tipo de peligro.
❻ Si nos aburrimos, siempre podremos llamar a unos amigos para darnos un paseo submarino
❼ ¿La ciudad perdida de la Atlántida?. La solución en el próximo número.
❽ Habrá que tener cuidado con las corrientes, para no quedar atrapados en ella.



▶Compañía: **Capcom** ▶Fecha: **Marzo** ▶Género: **Lucha**

Jojo's Bizarre Adventure

Pero bueno, ¡estos chicos de Capcom no paran! Por si no habíamos tenido bastante con todos los juegos de lucha anteriores, ahora nos anuncian otro título más. Y nosotros encantados, claro.

Capcom es la madre de todas las compañías en lo que se refiere a la lucha 2D. Son incansables y no paran de sacar títulos y mas títulos. En esta ocasión, se han basado en uno de los mangas más populares del país del sol naciente (creado por Hirohiko Araki, por si a alguien le interesa) para programar su penúltimo juego de lucha para Dreamcast.

«JOJO'S BIZARRE ADVENTURE» UTILIZA prácticamente el mismo motor de juego que «Street Fighter Alpha 3», pero adaptado al marcado estilo manga de los personajes, que no hacen otra cosa que tirar magias de todo tipo en cada momento.

El juego va a incluir dos partes bien diferenciadas, basadas a su vez en dos recreativas que están disponibles en Japón. Por un lado estará el modo "Jojo's Bizarre Adventure", y por otro el "JoJo's Venture". Cada uno de ellos será un peculiar modo historia, adaptado a los contenidos del manga que los seguidores nipones conocen tan bien, pero con un combate a cada paso que vayamos dando.





Fieles a su costumbre, la gente de Capcom piensa reclutar a un buen montón de luchadores, que estarán apoyados por un segundo y peculiar personaje, que aparecerá cuando nosotros queramos para montar un lío de mucho cuidado, con ataques estratosféricos y todo tipo de golpes especiales de lo más curioso.

El concepto en que se basa este nuevo titulo va a resultar bastante original, y aunque en nuestro país los seguidores del manga no son tantos como en Japón, la verdad es que estamos muy interesados en ver qué resultados da por aquí. ■









❶ Las luchadoras del juego tienen mucho "sex appeal", y también algunos golpes algo extravagantes. Di no te lo crees, fíjate bien en esta pantalla. Curioso ¿verdad?
❷ Como suele ser costumbre en Capcom, estas peleas tendrán lugar sobre escenarios en dos dimensiones.
❸ Uno de los espectros que nos ayudan en la batalla entra en acción. Mientras el "zurra" de lo lindo al adversario, nosotros podremos echar una cabezadita.
❹ El desarrollo de los combates será espectacular, con ataques así de bonitos sucediéndose a cada momento.
❺ Los personajes de «Jojo´s Bizarre Adventure» estarán basados en los del manga japonés. ¿Alguien conoce a éste?
❻ Una segunda barra de energía será la que nos indique cuándo podremos realizar los ataques especiales.
❼ Una magia potagia de las buenas. Con golpes así, la victoria estará casi en el bote.
❽ El plantel de luchadores seleccionables alcanzará una cifra bastante respetable.







LAS CLAVES

EL ESTILO MANGA. En Japón, los manga en los que se basa el juego tienen un éxito enorme, pero aquí no son tan conocidos, y por eso puede que el título no tenga tanto tirón.

DOS MODOS HISTORIA. El tener un modo de juego así es casi imprescindible dentro de este género, pero lo que no es tan normal es que nos lo encontremos por partida doble.

¿DEMASIADA OFERTA?. Capcom se ha liado la manta a la cabeza, y está inundando el catalogo de Dreamcast con sus creaciones. Esto es bueno, pero la calidad media puede quedar algo mermada por la gran avalancha.

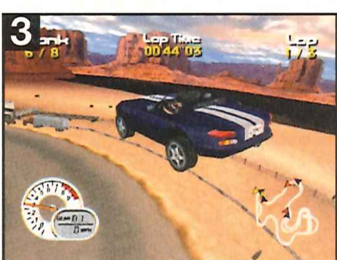
▶Compañía: **Titus** (www.titusgames.com) ▶Fecha: **Marzo** ▶Género: **Velocidad**

Roadsters

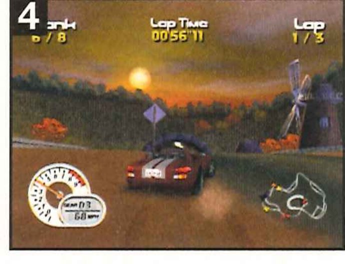
Todo el mundo tiene un sueño. Algunos pegarían por conocer a una vigilante de la playa, y otros por conducir un descapotable. Si eres de estos últimos, «Roadsters» puede ser tu juego.







❶ Las repeticiones nos ofrecerán imágenes tan espectaculares como ésta. No es nada nuevo, pero sí una opción que se torna imprescindible en estos tiempos.
❷ El grado de detalle de los circuitos y la iluminación general prometen estar a la gran altura de lo que todos esperamos.
❸ ¡Allá que te vaa! Menudo salto amiguete. La pose ha quedado chula, pero luego nos tienes que contar cómo fue el aterrizaje.



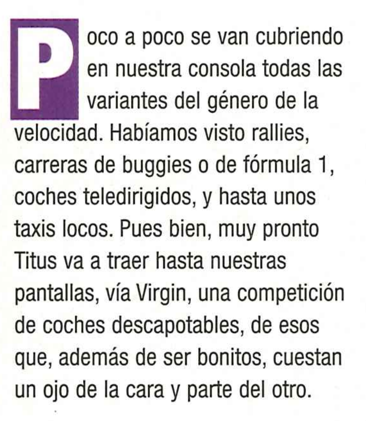
❹ Qué atardecer tan melancólico. Como veis, el tratamiento de los focos de luz, parece el aspecto que más se están "currando" los programadores.
❺ Los circuitos discurrirán por todo tipo de parajes. En esta ocasión tenemos un recorrido nevado, donde la conducción se complicará un poco más.
❻ Mira que lo ha estado avisando veces la televisión. Al final ha llegado el eclipse de sol, y me ha pillado sin las gafas especiales para poder verlo sin riesgos para mis ojos.

LAS CLAVES

UN GÉNERO DE LO MÁS CONCURRIDO. Cuando esté disponible, «Roadsters» se tendrá que ver las caras con al menos otros nueve juegos de carreras. ¿Será capaz de estar a la altura?.

EL DISEÑO DE LOS COCHES. Serán recreaciones soberbia de los "Roadsters" de verdad, que es el nombre que reciben estos descapotables, a los que les sobra potencia y glamour.

CARRERAS MÁS ARCADE. La versión de Dreamcast va a tener un desarrollo más arcade que las que ya han aparecido en otras plataformas.



Poco a poco se van cubriendo en nuestra consola todas las variantes del género de la velocidad. Habíamos visto rallies, carreras de buggies o de fórmula 1, coches teledirigidos, y hasta unos taxis locos. Pues bien, muy pronto Titus va a traer hasta nuestras pantallas, vía Virgin, una competición de coches descapotables, de esos que, además de ser bonitos, cuestan un ojo de la cara y parte del otro.

VAMOS A TENER A NUESTRA DISPOSICIÓN más de 30 modelos diferentes, con licencias de marcas tan prestigiosas como pueden ser Audi, Mazda o Mercedes.

Con ellos tendremos que quemar rueda en varios tipos de carreras, entre ellos un modo historia que nos obligará a entrar entre los primeros para conseguir unas pesetillas con las que adquirir modelos más potentes, o mejorar los que tenemos.

Además, «Roadsters» también va a incluir un modo multijugador en el que se podrán enfrentar hasta cuatro conductores compartiendo pantalla.

La variedad estará presente en los diez circuitos que habrá en el juego, y sus creadores le van a imprimir a la acción un tono más arcade que el que presentaba «Roadsters» en otras consolas.

Por los detalles de la iluminación y el modelado de los coches que se aprecian en las imágenes que os mostramos aquí, ya podéis ver que el aspecto gráfico es prometedor, pero todavía habrá que esperar un poco para poder confirmarlo.

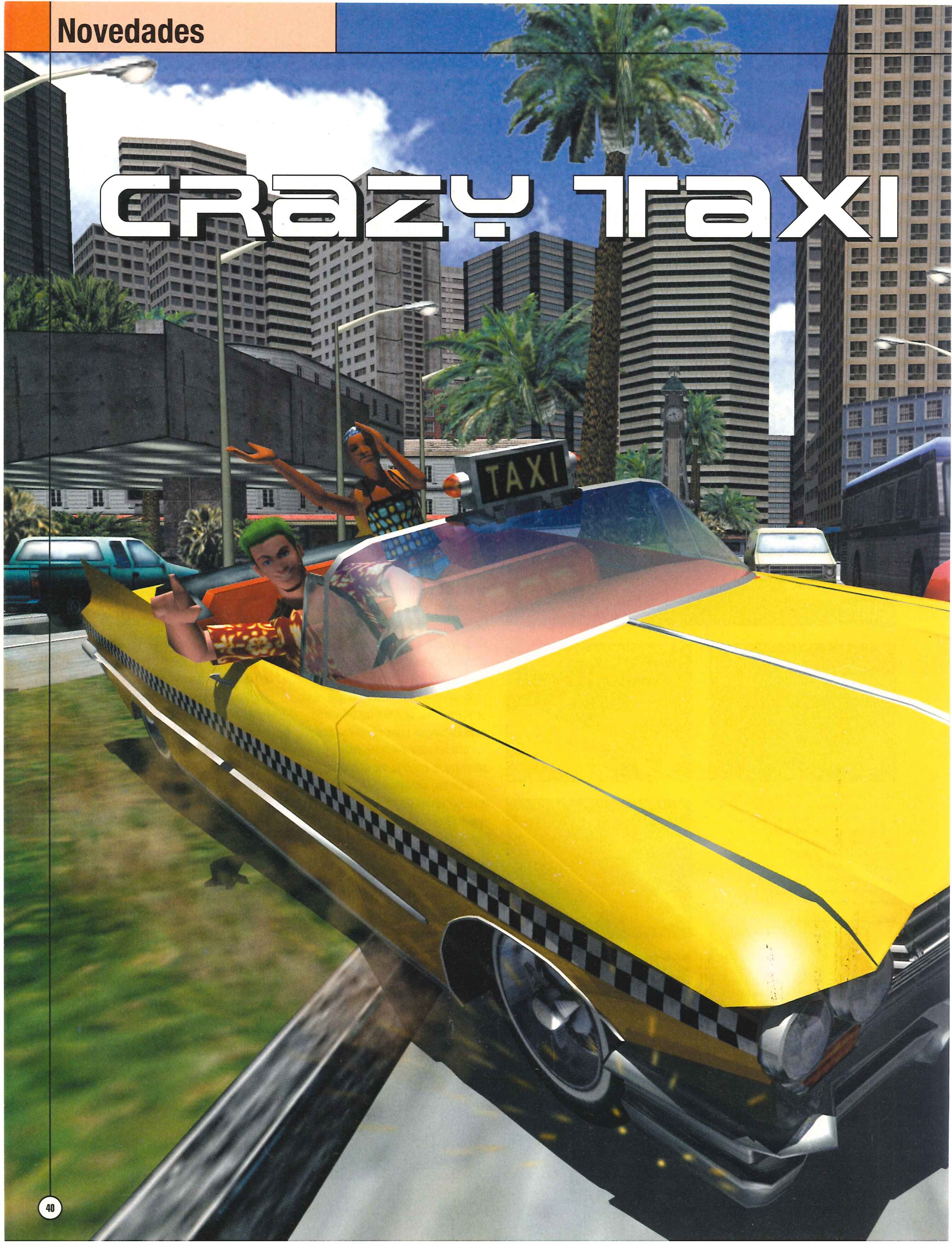
Mientras tanto, preparad las gafas de sol y la gomina para fardar con estos bólidos.







CRAZY TAXI



¿El código de circulación? El título me suena mucho. Creo que lo leí hace tiempo, **¡pero era tan aburrido!**

- Tipo de juego: **ARCADE**
- Compañía: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Distribuidora: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Visual Memory: **SI (23 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**

Gran parte del éxito que está obteniendo Dreamcast reside en las grandes conversiones de sus mejores arcades que se está marcando Sega. Hasta ahora hemos flipado con juegos de la talla de «The House of the Dead 2» o «Virtua Striker 2», pero nada iguala el auténtico estado de shock en que nos ha dejado sumidos «Crazy Taxi». Coged papel y bolígrafo para tomar apuntes, porque estamos ante una de una de las mejores adaptaciones de recreativa para consola, sólo superada a día de hoy por «Soul Calibur», la gran obra maestra de Namco.

LA PRIMERA DE LAS MUCHAS VIRTUDES que le hemos encontrado a «Crazy Taxi» es que nos devuelve a épocas pasadas, cuando los juegos nos divertían sin necesidad de grandes complicaciones. Y es que seguramente no hay otro título que haya alcanzado el éxito con un planteamiento tan simple como el que nos proponen estos taxistas majaras. Su mecánica consiste en algo tan fácil como recoger a un pasajero y llevarlo al destino que nos pide antes de que se agote el tiempo. ¿Cómo puede salir de ahí algo tan divertido? Seguid leyendo, porque os lo vamos a aclarar.

Lo que no habíamos contado hasta ahora, aunque seguro que a estas alturas tampoco es ningún secreto para vosotros, es que en este juego las normas de ▸▸



Todas las calles de «Crazy Taxi» parecen de verdad. Los edificios demuestran una solidez imponente, y hay tráfico real con coches tan bien diseñados como los que aparecen en esta imagen.

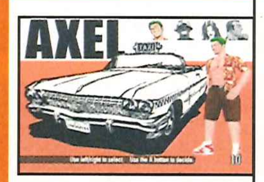



¡Dejen paso, por favor! ¿Acaso no ven que mi cliente tiene prisa? Si es que van como locos y claro, luego acaban volcados en medio de la carretera. ¿Dónde habrán conseguido el carnet? ¿en una tómbola?

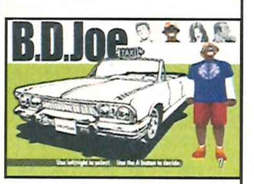


El coche de Gus es el que tiene un aspecto más antiguo de los cuatro. Pese a todos los golpes que nos damos durante la partida, la carrocería de estos vehículos permanece intacta. Los talleres de chapa y pintura no están nada contentos.

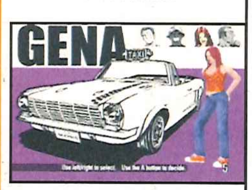
LOS CONDUCTORES MÁS LOCOS DE LA CIUDAD



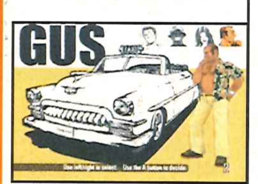
Es un todo-terreno capaz de dominar todas las facetas de la conducción.



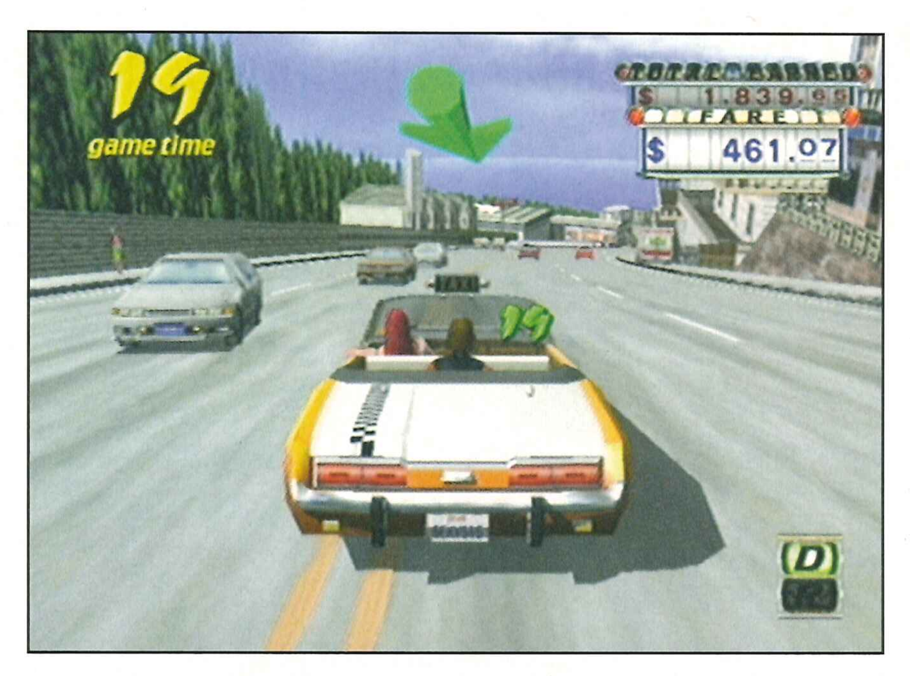
El más rápido de los cuatro, aunque le cuesta alcanzar su máxima velocidad.



La chica es la que mejor acelera y frena, pero falla con los giros y la velocidad.



Este hortera domina las curvas perfectamente, pero no sabe frenar a tiempo.



circulación brillan por su ausencia, así que todo vale con tal de que nuestro cliente llegue donde desee. Podemos circular en dirección contraria, chocarnos contra otros coches, darle unos sustos de muerte a los peatones o realizar saltos increíbles, y es ese enorme componente de descontrol el que hace que la acción resulte tan deliciosamente frenética.

PESE A TODO, PARA LLEGAR LEJOS también hace falta cierta estrategia, y no nos referimos a coger siempre chicas en minifalda ni cosas por el estilo. Lo que ocurre es que los clientes que nos encontramos en la acera están marcados con diferentes colores según la distancia que nos separa de su destino. Si estamos apurados de tiempo, lo mejor es coger a uno que vaya cerca, para obtener fácilmente los segundos de bonificación que nos regalan cuando el servicio es rápido. O también podemos coger a uno que vaya lejos cuando nos apetece viajar a una zona distinta de la ciudad.

Otra de las peculiaridades del juego es que mantiene intacto en la consola el





Cualquier cosa es buena con tal de llegar lo antes posible a nuestro destino. Los saltos que damos con el coche pondrían los pelos de punta a cualquiera, pero lo gracioso del tema es que en el juego encima nos premian con más dólares cada vez que hacemos uno.



¡Hay que ver lo mal que está el tráfico! Con estos atascos no se puede trabajar.









Con el tema de las vistas ha ocurrido una cosa curiosa. La versión que Sega nos dejó para hacer la preview tenía varias cámaras que no aparecen en el arcade original, y así os lo contamos en su día. Sin embargo, la final que hemos utilizado para hacer este comentario vuelve a los orígenes, limitándose a esta vista trasera.



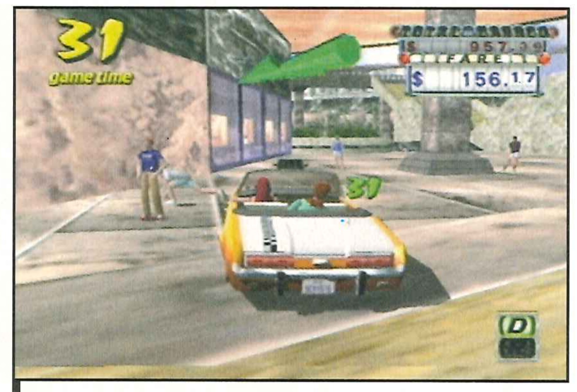
Nos estamos acercando a un Pizza-Hut, ¿os apetece una porción de pizza margarita? Éste es sólo uno de los lugares reales que nos encontramos en las ciudades de «Crazy Taxi». También existen una tienda Levis o un almacén de Fila.



Una buena manera de que la recaudación que conseguimos con cada cliente suba varios dólares consiste en realizar combos durante el trayecto. Pero no se trata de dar puñetazos ni nada por el estilo. Lo que tenemos que hacer es adelantar pasando entre dos coches, por muy ajustado que sea el espacio.



Cuando nos chocamos contra un obstáculo, como por ejemplo esta palmera, lo mejor es meter la marcha atrás para salir rápidamente.



¿Respetar las normas de circulación decís? Bueno, ahora estamos en el interior de un centro comercial. No es momento de responder a eso.



Tráfico pesado en la autopista. Estas carreteras unen distintas zonas de la ciudad.

Al final de cada partida nos dicen qué clase de carnet hemos obtenido y el puesto en el que nos hemos clasificado dentro del ranking. Cuantos más clientes llevamos y más dólares de recaudación hacemos, más puestos subimos.

▶▶ mismo espíritu del arcade. Nos referimos sobre todo a la duración de las partidas, que al principio apenas pasa de unos breves minutillos. Pero al mismo tiempo, «Crazy Taxi» no tiene un punto final claro. Aquí no hay fases, ni misiones, ni enemigos a los que derrotar. Sobre el papel, siempre es posible seguir transportando personas mientras todavía nos quede tiempo, aunque obviamente el nivel de dificultad garantiza que no podamos jugar hasta que nos llegue la barba al suelo.

El gran aliciente está en conseguir ser el primero en el ranking que aparece después de cada partida, algo para lo que es preciso transportar la mayor cantidad de clientes, y recaudar mogollón de dólares. Y es precisamente la rabia que da ver cómo el cartel de "Time Out" nos impide llegar a nuestro objetivo cuando apenas nos separaban diez metros de él, lo que provoca que nos piquemos una y otra vez.

PASANDO DEL FACTOR JUGABLE AL VISUAL, hay que decir que el entorno donde transcurre la acción es una pasada. Podemos jugar en dos ciudades distintas según el modo de juego que elijamos: el modo arcade repite la que conocíamos de la recreativa, mientras que el modo original nos planta en una totalmente nueva. Tanto una como otra son enormes, y los escenarios presentan un acabado magnífico. Podemos perdernos en un verdadero laberinto de calles, con autopistas que ▶▶





Prueba de habilidad: ¿podrá pasar este coche entre medias de esos dos autobuses?





Las partidas no duran mucho tiempo, pero son frenéticas.

Al fondo está nuestro destino, pero quedan unos volantazos para poder llegar allí.



También es posible que atajemos subiéndonos por las aceras, aunque sea a costa de la bonita terraza que había en esta cafetería.

CUALQUIER SITIO ES BUENO PARA COGER A UN CLIENTE



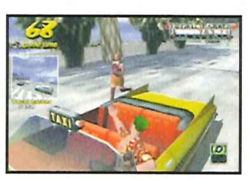


Como su propio nombre indica, la locura está siempre presente en «Crazy Taxi». Una buena muestra de ello es que podemos buscar clientes ¡hasta debajo del agua! Lo mejor es la cara que ponen los bañistas cuando salimos por la orilla.

¿DÓNDE QUIERE IR, SEÑORITA?



El primer paso en «Crazy Taxi» es buscar un cliente. Están en las aceras, y el color que los distingue indica la distancia que nos separa del destino.



Si nos parece bien, tenemos que frenar dentro del círculo que tienen a su alrededor para que se suban a nuestro coche. ¡Date prisa, bonita!



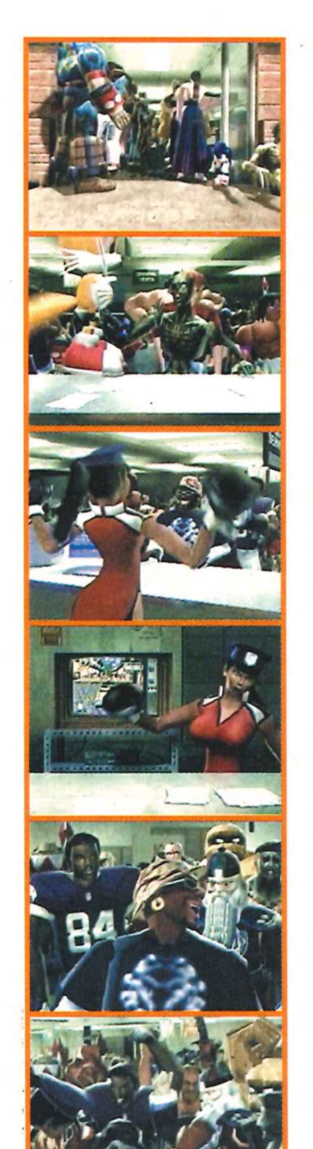
Una vez que el pasajero está a bordo, hay que pisar a fondo el acelerador. La flecha nos indica el camino, pero cuidado con los "encontronazos".



Cuando estamos llegando, se ve al fondo una zona verde que nos indica dónde hay que parar. Es hora de tener los frenos preparados.



Cuando llegamos, si hemos sido lo suficientemente rápidos nos regalan unos segundos extra. El cliente nos paga la carrera... ¡y a por otro!



UN ANUNCIO TAN MOLÓN COMO EL PROPIO JUEGO

En el anuncio de televisión de «Crazy Taxi» aparecen un montón de personajes de Dreamcast haciendo cola para recoger su carnet de conducir. Y claro, cuando le toca el turno a B.D. Joe se arma el gran lío. ¿Lo veremos algún día por aquí?



Arriba aparece el tiempo total que nos queda, pero los pasajeros tienen otro contador propio. A éste le quedan cinco segundos: o llegamos al destino que nos ha pedido, o se bajará de nuestro coche. Lo malo es que en esta calle se ha montado un atasco de campeonato, y pasar por aquí nos va a costar lo suyo.



Este parking es un buen atajo para ganar unos segundos que nos permitan llegar antes.





Los conductores de «Crazy Taxi» también se reservan algunos secretos en espera de que los más avispados los saquéis a la luz. Cosas como por ejemplo el carricoche que aparece en esta pantalla, y que evidentemente no está disponible desde el inicio. Si queréis saber cómo se consigue que nuestros amigos se pongan a pedalear como locos, no os perdáis nuestra sección de trucos del próximo número.



Cuando cogemos un cliente, aparece en pantalla el lugar al que quiere que le llevemos. Después podemos recordarlo pulsando el botón X.



Si un policía de tráfico se diera una vuelta por este juego, se iba a poner las botas...



Lo sentimos por estas cabinas, pero es que estaban puestas en todo el medio de la acera.

▲ Nos encanta: El desarrollo es frenético, las partidas rápidas, los gráficos espectaculares, y además la banda sonora lo borda.

▼ Podía haberse mejorado: La flecha direccional puede confundir en algunos casos. Si lo hubieran doblado, sería la pera.



En los escenarios hay diferentes zonas. Tenemos áreas residenciales, zonas comerciales y otras de oficinas, con edificios más altos.

MÚSICA PARA NUESTROS ACELERONES



The Offspring y Bad Religion han sido los dos grupos encargados de ponerle música a la acción de «Crazy Taxi». Si les conocéis, sabréis que sus canciones son de lo más movidito, así que encajan perfectamente con el espíritu del juego, y forman una banda sonora de verdadero lujo.



En la parte superior derecha de la pantalla aparece el dinero que llevamos recaudado.

▶▶ unen distintas zonas (barrios comerciales, de negocios o residenciales) espléndidamente diseñadas.

Pero incluso más que la perfecta arquitectura de cada edificio, lo que llama la atención es la vida que hay en el juego. Los peatones huyen cuando nos ven llegar, y las calles están llenas de coches casi reales.

LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD ES ALTA en todo momento, y aunque al juego le cuesta un poco generar algunos fondos, podemos aseguraros que el nivel técnico de «Crazy Taxi» es de sobresaliente.

Además, la sencillez de la que os hablábamos se traslada también al control, que prácticamente se resuelve con acelerador, freno y volante. Si queremos, podemos realizar también algunas técnicas especiales para arrancar más rápido, o derrapar para tomar mejor las curvas (el nuevo modo Crazy Box nos sirve de entrenamiento para llegar a dominarlas), pero éste es un juego pensado para que cualquiera lo disfrute a tope desde el ▶▶













El control es muy fiable. El volante se maneja genial con el joystick, y luego todo se resuelve con los botones de freno y acelerador.

2ª Opinión

«Crazy Taxi» es una conversión exacta de la recreativa. Su estilo arcade, la endiablada velocidad y el original planteamiento hacen de esta producción una de las más espectaculares y divertidas de los últimos años. Si te gustó el arcade, no dudes en hacerte con la versión de Dreamcast... ¡YA!

Nacho Hernández
JUEGOS & CÍA

Otras puntuaciones

JUEGOS & CÍA: 8,6
HOBBY CONSOLAS: 93%

▶▶ primer momento, aunque no haya cogido un mando de control en su vida.

Quizá lo más complicado de la mecánica de «Crazy Taxi» sea aprender a guiarse por las calles de la ciudad, porque la flecha que nos indica la dirección que debemos tomar puede jugarnos alguna que otra mala pasada, sobre todo cuando estamos en el modo original. El problema está en que a veces no hay una calle que nos lleve directamente al lugar que nos señala, con lo que tenemos que andar rápidos de reflejos y dar un pequeño rodeo para poder alcanzar nuestro destino.

UN DATO QUE NO HAY QUE DEJAR PASAR es la espectacular música que acompaña la acción, porque la caña que meten las canciones de Offspring y Bad Religion le ponen el ambiente perfecto a nuestras correrías por la ciudad, convirtiéndose así en la mejor banda sonora que hemos escuchado hasta ahora en Dreamcast, y poniéndole la guinda a un juego que nos ha encantado.

«Crazy Taxi» es uno de esos títulos que realmente dejan clara la superioridad técnica de nuestra consola, y además podemos presumir de tenerlo en exclusiva.

Pero, por encima de todo, se trata de uno de los arcades más divertidos y adictivos que podéis encontrar. Pensadlo bien, porque no debería faltar en vuestra colección. ■



Este es un juego de lo más salvaje, pero si os estáis preguntando si es posible atropellar a alguien, la respuesta es no. Los peatones son muy listos, y salen corriendo antes de que pueda ocurrir alguna desgracia.



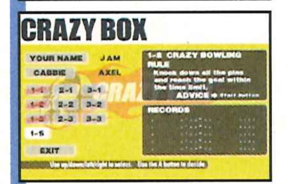
Hemos tenido que hacer mil "pirulas" para llegar rápido a la iglesia, pero era por una buena causa. Este señor llegaba tarde y tenía que oficiar en una boda. Así que todo está en orden, que conste.





Los encargados de versionar «Crazy Taxi» han añadido una nueva ciudad a la que aparece en el arcade original. Tanto la una como la otra tienen una extensión kilométrica, así que es posible conducir por sus calles durante minutos sin que se vea el final.

ENTRENAMIENTOS EN EL MODO CRAZY BOX









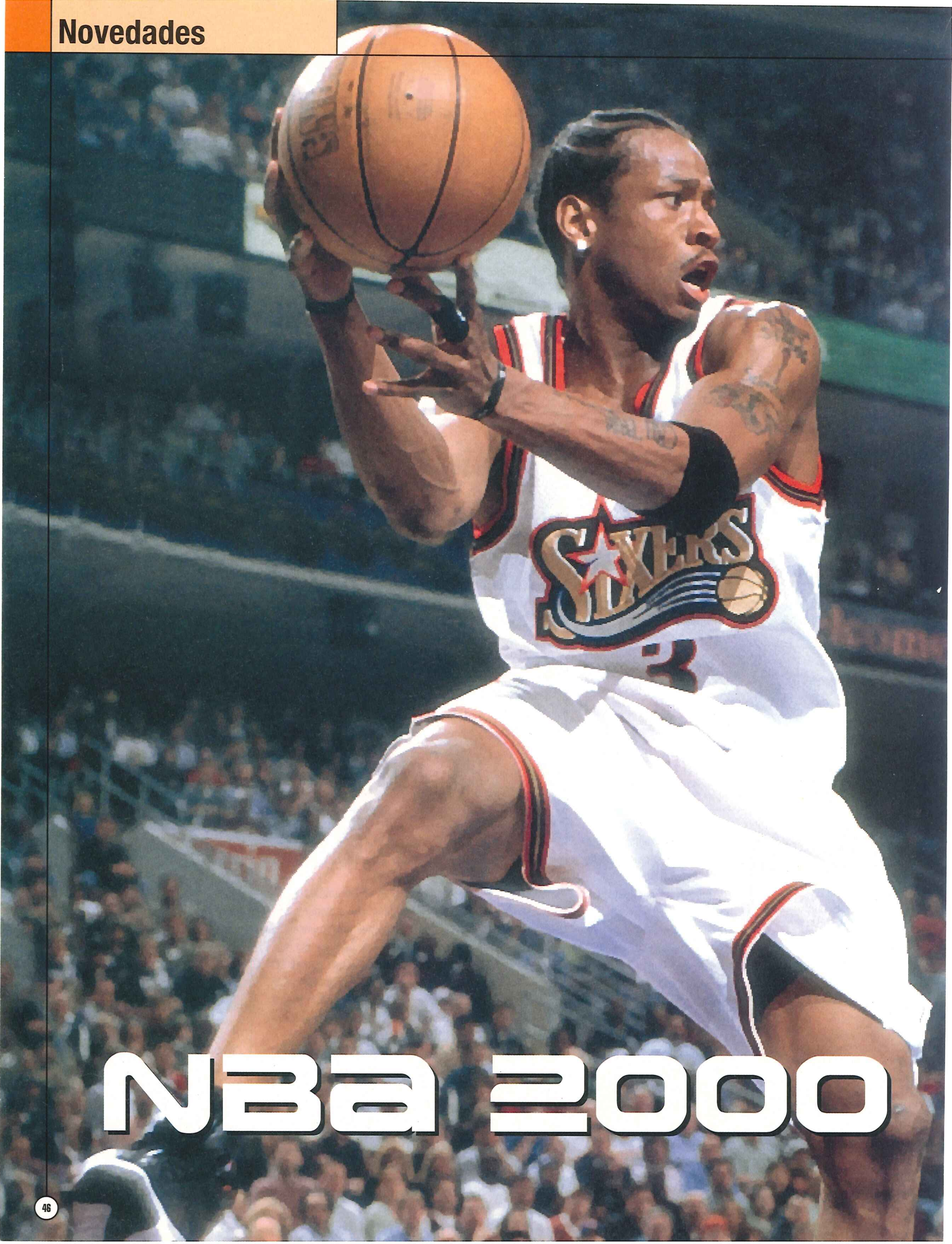
Esta nueva modalidad de juego nos enfrenta a diversos retos de habilidad, que nos permiten perfeccionar las técnicas especiales de arrancada, derrape, etc.



Valoración

Un arcade fabuloso y muy divertido, que además es exclusivo de nuestra consola. Cómpratelo y seguro no te arrepentirás.




SIXERS
NBA 2000

No acabé de descubrir todo el **realismo de NBA 2000** hasta que me tocó la espalda el vendedor de palomitas



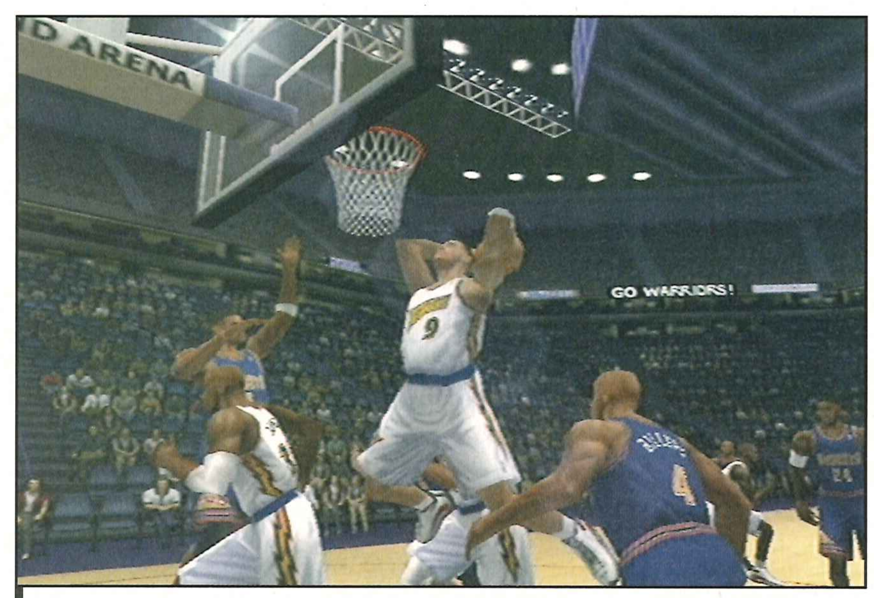
- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **VISUAL CONCEPTS**
- Distribuidora: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Visual Memory: **SÍ (148 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Después de que Infogrames nos subiera a la estratosfera con los mates de su «NBA Show Time», ahora Sega está dispuesta a que pongamos de nuevo los pies en el suelo. Pero eso sí, aterrizando en una pista rectangular de parquet, con una canasta a cada lado. El motivo no es otro que la llegada de «NBA 2000», uno de los juegos que más ganas teníamos de ver aterrizar en la redacción.

Antes de nada, conviene dejar claras las diferencias entre ambos títulos, porque si el juego de Infogrames provoca que la locura más arcade se apodere de los partidos, el de Sega es todo lo contrario: se trata de un simulador muy serio, que siempre trata de mantenerse lo más cerca posible de la realidad, y en el que la ley de la gravedad se cumple a rajatabla (queda prohibido dar saltos de tres metros).

LA BASE DE LA QUE PARTE ES INMEJORABLE: están todos los equipos de la liga americana, con las grandes estrellas del momento. Podéis pensar que esto no aporta nada nuevo, pero lo que hace que «NBA 2000» se destaque sobre el resto son sus gráficos.

Cuando os contamos que aparecen los jugadores reales, queremos decir que están Malone, Sabonis, O´Neal y compañía, y que si paramos el partido y les ▶▶



Estos son los últimos instantes de vida de un aro de baloncesto. La imagen la hemos obtenido de una repetición, que nos permite seguir la última jugada del partido desde cualquier lugar del campo. Como veis, la acción siempre ofrece el mismo aspecto que el de los partidos reales que vemos en la tele.

EL ENTRENADOR TAMBIÉN GANA LOS PARTIDOS



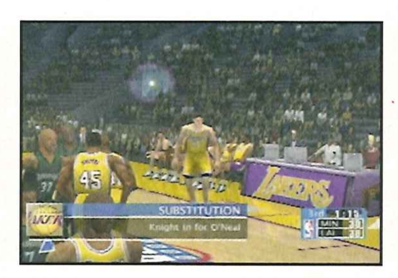


En «NBA 2000» hay dos niveles de juego. Si somos unos novatos, nos bastará con subir el balón y tirar a canasta en cuanto tengamos ocasión. Pero si ya controlamos, entonces podemos poner en práctica jugadas de estrategia que fijamos de antemano, y después activamos con sólo presionar un botón.



El dibujo de las pistas es igual que el de las de verdad.









La técnica de los tiros consiste en presionar el botón para saltar y soltarlo justo en el momento en que alcancemos la máxima altura.



Cuando llevamos el balón con el base, el comportamiento del resto de jugadores, tanto rivales como compañeros, parece real.



Todos los equipos de la NBA han sido incluidos en el juego, y además también podemos elegir a las selecciones del Este y del Oeste, por si nos apetece disputar algún partido de All-Stars. El nivel de cada uno se ve en unos porcentajes de defensa, ataque, etc. que han sido fijados según las estadísticas reales.



TODA LA TEMPORADA POR DELANTE

Las posibilidades de competición de «NBA 2000» pasan por seguir toda una temporada completa, entrar directamente en los Playoff o echar partidos amistosos con hasta cuatro jugadores a la vez. Eso sí, también podemos entrenar un poco antes de jugar.

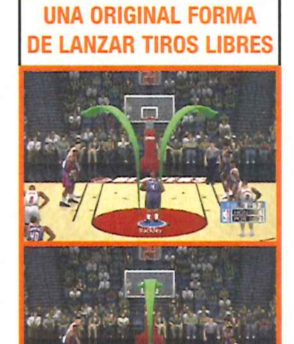
▶▶ acercamos la cámara en las repeticiones, podemos comprobar que han sido modelados individualmente para que el parecido físico resulte indiscutible.

Y el ambiente en torno a la cancha es también sensacional, porque este simulador baja a un nivel de detalle al que no había llegado ningún otro. Por supuesto, las animaciones de los jugadores son fantásticas, pero son otros aspectos secundarios los que aportan un grado más de realismo. Una vez más, lo único que debemos hacer es repetir una acción cualquiera y mover la cámara para descubrir allí al entrenador gesticulando, y a nuestros suplentes en las más variadas actitudes (incluso atándose las zapatillas). También los árbitros actúan como los de verdad, y lo que riza el rizo es la actitud del público, que aplaude y se mueve como si fuera real.

EL ACOMPAÑAMIENTO DEL SONIDO, tanto por los efectos como por la narración de cada jugada, termina de poner la guinda, aunque es una lástima que las voces estén en inglés.

Con un ambiente de esta categoría, estaréis deseando saber si la jugabilidad también queda a su altura. El control de «NBA Show Time» demostró ser accesible desde el primer momento, pero el de ▶▶

UNA ORIGINAL FORMA DE LANZAR TIROS LIBRES



Las dos flechas que aparecen en la pantalla de arriba se mueven al presionar cada gatillo del mando. Cuando conseguimos unir las dos sobre el aro, es el momento de darle al botón de tiro. ¡Hay que tener buen pulso para lograrlo!



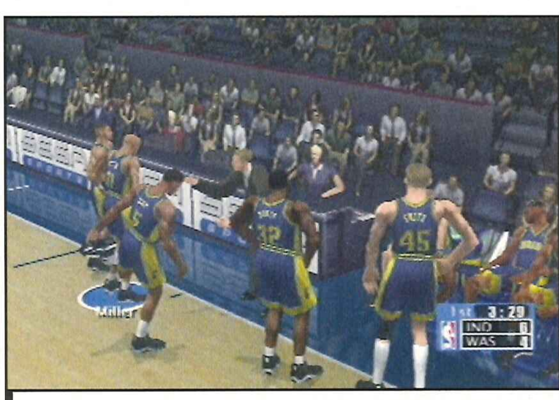
Llegar a dominar las técnicas de dribbling es fundamental para que podamos superar los marcajes más pegajosos de nuestro rival.

¡Cuánta gente mirando! Así la responsabilidad es mayor.

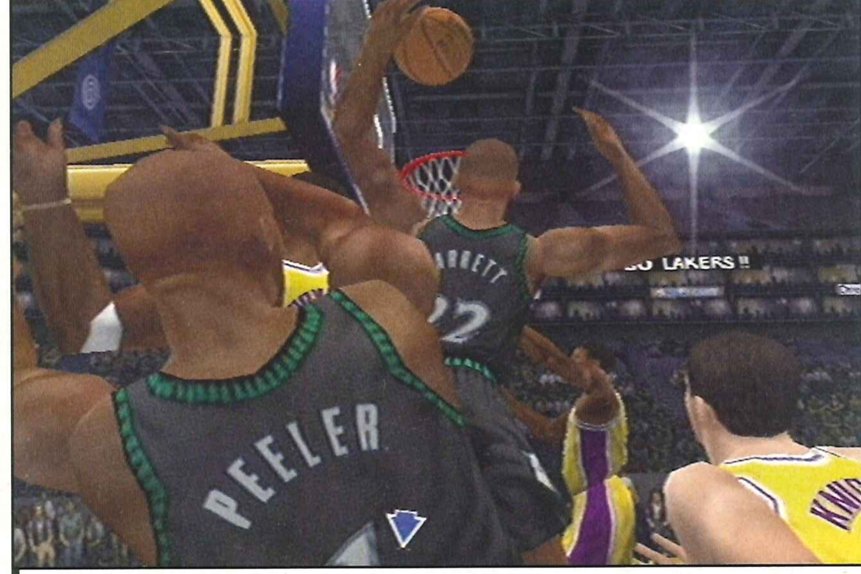




Los árbitros no se pierden ni un detalle de cada jugada.



Tiempo muerto: el entrenador nos da las instrucciones necesarias, y un jugador aprovecha para hacer estiramientos. ¡Qué pasada!



Atención a la calidad del modelado de estos cuerpos. Los tíos están tan cachas como los de verdad, y el nivel de detalle baja hasta los peinados de cada jugador o el nombre y las arrugas de las camisetas. Además, por mucho que acerquemos la cámara, la imagen no se distorsiona ni lo más mínimo.

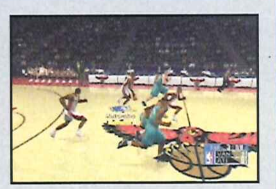


Aunque en las plantillas de los equipos están todos los jugadores de verdad, también podemos permitirnos alguna que otra frivolidad. Además de hacer traspasos de un equipo a otro, también podemos crear nuestro propio jugador, y asignarle las características que queramos.



SITÚA LA CÁMARA DONDE MEJOR TE CONVENGA





Los creadores del juego no han pasado por alto los juegos de cámaras. Podemos seguir los partidos desde perspectivas traseras, laterales o isométricas, y en cada una es posible escoger diferentes alturas. Además, también hay otras vistas que siguen la acción más de cerca, pero que resultan escasamente jugables. Eso sí, nos ofrecen unas imágenes la mar de espectaculares.



Aunque los mates y las jugadas espectaculares también abundan en cada partido que disputamos, en realidad «NBA 2000» es un simulador muy serio. Aquí todo se ajusta al máximo nivel de realismo posible, y el juego no es muy amigo de hacer concesiones a la galería.



Pese al marcaje, Stockton es uno de los mejores tiradores.



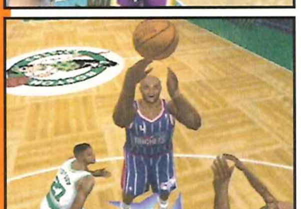


¡QUÉ CARA TIENEN LAS ESTRELLAS DE LA NBA!









En estas imágenes aparecen, de arriba a abajo, Malone, Sabonis, Bryant y Barkley. Las hemos puesto para que veáis el nivel de detalle que ofrece «NBA 2000», pues cada jugador ha sido tratado individualmente para que sus características físicas queden reflejadas a la perfección.

«NBA 2000» requiere un aprendizaje más largo. Aunque las técnicas básicas de tiro y pase no tienen mayor secreto, con el tiempo vamos aprendiendo a hacer amagos, pivotar, driblar en carrera o poner en práctica jugadas de estrategia del tipo "el pivot sube a la bombilla para que el alero fuerte corte por la zona y doble el pase al lado contrario, donde el base lanza un triple y se lo dedica a su madre, que le está viendo por la tele".

Está claro que llegar a este nivel cuesta un poco más, pero al final nos da para realizar las jugadas más complicadas. Aunque al principio todo nos parezca un barullo, la experiencia hace que el desarrollo del juego se vuelva más fluido.

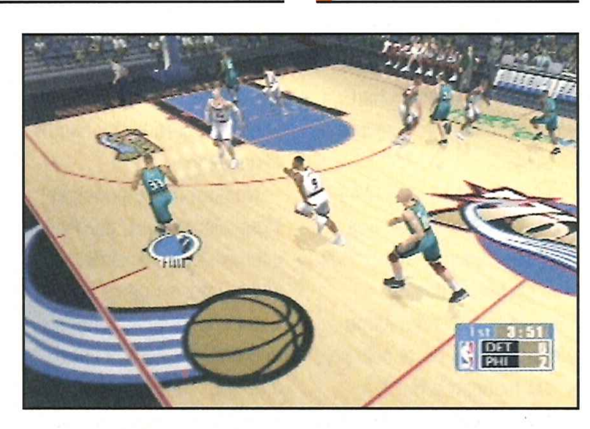
EN CUANTO A LA FORMA DE TIRAR, el juego exige un importante esfuerzo de coordinación. Hay que dominar lo que los expertos llaman "timing", y que en la práctica se reduce a presionar el botón A para saltar y liberarlo justo en el punto más alto para que el tiro entre limpio. Y claro, también depende de quién sea el lanzador, porque un armario de 2'18 no es el hombre más indicado para jugarse un triple en los segundos finales del partido.

El resultado de todo lo que os hemos dicho es el simulador de baloncesto más realista que hayamos visto nunca, y por supuesto, la forma más rápida y barata de llegar a la NBA sin tener que pasar por una universidad americana o uno de los grandes clubes europeos. Sólo nos hacen falta una Dreamcast y ganas de pasárnoslo bien. ■

En las páginas de trucos podéis descubrir los primeros secretos de este juego. Además, también podéis pasaros por la sección de Generación Dreamcast y leer un reportaje sobre la NBA.

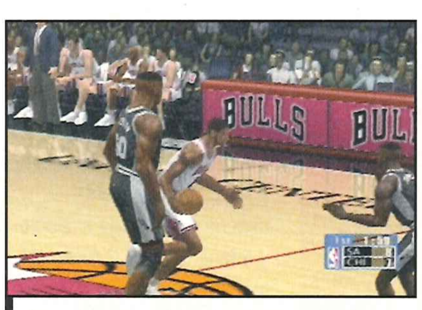


Si presionamos el botón Y durante una jugada, vemos qué botón es el que corresponde a cada compañero y podemos elegir a cuál pasar.



▲ Nos encanta: El realismo con que se han captado los detalles que rodean el partido, desde el público hasta los banquillos.

▼ Podía haberse mejorado: Una vez más, el idioma es un detalle a mejorar. Los textos están en castellano, pero ¿y las voces?



Las animaciones de los jugadores son fabulosas, y se aprecian mejor cuando acercamos la cámara.



Cuando se produce un tiro libre, los jugadores que están al rebote luchan por ganar la posición.

Valoración

Sega nos presenta el simulador de basket más realista que se haya visto jamás. Todo un lujo para los fans de este deporte.

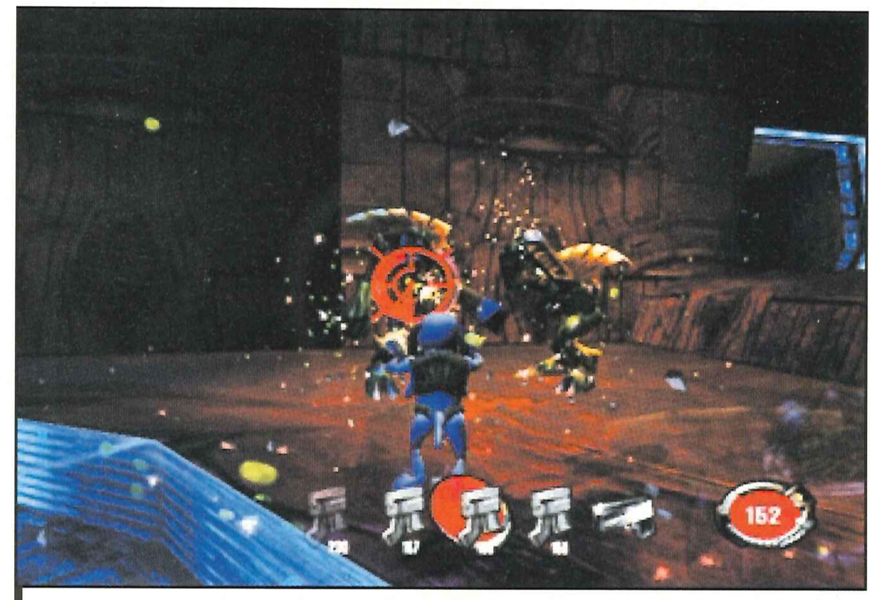


MDK 2

Acción y sentido del humor para detener una invasión alienígena. Por cierto, **¿te hace otra copa de plutonio?**

- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Compañía: **BIOWARE** www.bioware.com
- Distribuidora: **VIRGIN** www.virgin.es
- Visual Memory: **SÍ (36 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**

Cada vez que nos visitan los aliens es para invadirnos, comernos vivos o cosas por el estilo. ¿Es que nunca pueden venir de turismo? Y además son insistentes los tíos. Tras darles para el pelo en la primera aventura, que vio la luz en PC por cortesía de Shiny Entertainment, ahora los marcianos vuelven a la Tierra, aunque los encargados de darles vida en esta continuación han sido los chicos de Bioware.



«MDK2» es un juego de acción, y para demostrarlo os hemos puesto esta pantalla. Éste es Max en plena batalla, dándole su merecido a un par de extraterrestres. El control de los personajes es bastante completo, y el hecho de que la mirilla se fije automáticamente cuando descubre a un enemigo ayuda bastante.

LA NOVEDAD QUE MÁS DESTACA EN «MDK2» es que podemos controlar a los tres protagonistas en diferentes fases del juego (en la primera parte sólo se podía manejar a Kurt), e incluso en algún momento tenemos que rescatar a los otros dos para poder seguir avanzando.

Nuestro héroe principal sigue siendo Kurt, pero viene acompañado por el doctor Fluke y por su perro Max. Cada uno tiene habilidades diferentes, y esto le aporta una gran variedad al juego. Kurt cuenta con un arma de mira telescópica para abatir a los enemigos, y además dispone de un paracaídas que le permite realizar vuelos de corto alcance.

El chucho tiene cuatro brazos, que pueden armarse independientemente para disparar otros tantos pistolones a la vez, mientras que el doctor va por la vida desarmado, pero tiene la habilidad de combinar objetos. Así consigue unos inventos de lo más loco con los que machaca las hordas extraterrestres. Por si fuera poco, cuando se toma un traguito de plutonio se convierte en un monstruo que hace papilla de un golpe a los peores enemigos.

La aventura se reparte en cuarenta niveles, que quedan englobados en nueve grandes áreas. Las diez primeras corresponden a Kurt, de la siguiente decena se encarga el Doctor, y a Max le llega el turno en las diez que vienen después. Si hacéis cuentas, veréis que todavía restan otros diez ▶▶



Los textos están en inglés, aunque por fortuna son pocos, y no juegan un papel decisivo.

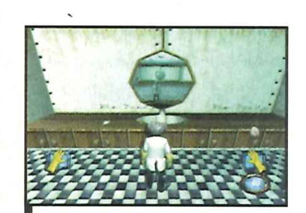
¡APÁRTATE, QUE ME TRANSFORMO!



La cualidad principal del Doctor Fluke (aparte de inventar), es la de transformarse en un armario empotrado con más músculos que los posters de culturismo que hay en los gimnasios. Para conseguirlo, debe tomarse un poco del plutonio que encontramos en el escenario.



La acción se sigue en tercera persona, con la cámara situada a nuestra espalda.



Un detalle de gran calidad se puede ver en el reflejo del espejo en el cuarto de baño.



Los jefes finales con los que luchamos en «MDK2» son tan originales como imponentes. De entrada, su tamaño asusta bastante, y además tenemos que afinar al máximo nuestra puntería y utilizar todo nuestro ingenio para salir con vida de estos arriesgados encuentros.

TRES HÉROES Y UN DESTINO



Aquí tenemos a Kurt al comienzo de la aventura. Este caballero es el personaje más versátil de los tres, gracias al paracaidas y a su rifle telescópico de largo alcance.



El Doctor Fluke fabrica unos inventos chalados mezclando los items que encuentra por el camino: desde una tostadora atómica hasta un lanzallamas hecho con un mechero.



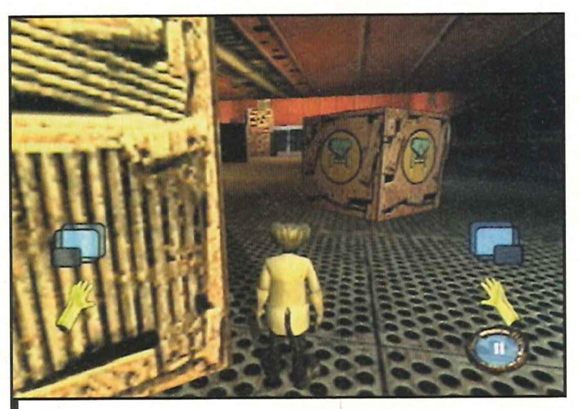
Max es algo más que un simple perro. Esta bola de pelo no deja títere con cabeza gracias al poder destructivo que le dan las armas que lleva en sus cuatro brazos.



El diseño de los escenarios es asombroso, producto de una gran imaginación. En el tono oscuro general que reina en el juego, a veces se intercalan salas llenas de colorido como ésta de la imagen. Es posible que esas bolas que flotan sean enemigos peligrosos, pero eso no quita para que disfrutemos de la panorámica.



Esto es una puerta, y tenemos que disparar a un interruptor para que se abra.



Las fases del juego son bastante largas, lo que nos asegura muchas horas de partida. Además, resulta un placer recorrer todas las salas, que ofrecen una sensación de profundidad excepcional.

niveles más (así nos gusta, que demostréis vuestro control de las matemáticas). Resulta que estas últimas fases las podemos recorrer con el personaje que más nos haya molado, lo que supone otro buen punto en el desarrollo de «MDK2». Además, en las fases exclusivas de cada uno nos encontramos objetos que sólo él puede utilizar, y nos enfrentamos a obstáculos que los otros dos no podrían superar.

En realidad, la mecánica de juego es simple, porque básicamente consiste en avanzar cargándonos a todos los malos. Por eso, no es extraño que los niveles resulten lineales, ya que aunque en algunas zonas existen rutas alternativas, al final siempre desembocan en el mismo lugar.

UN DATO A TENER MUY EN CUENTA es que se nota que estos marcianos han pasado por la universidad, porque su inteligencia es grande. De hecho, algunos nos obligan a idear una táctica previa de ataque para mandarlos de vuelta a casa, y si a esto añadimos que unos pocos disparos agotan nuestra vida, el resultado es que la dificultad del juego alcanza a veces niveles de tortura china. Por eso, os avisamos que «MDK2» está recomendado sólo para los más hábiles.

Afortunadamente, esta complicación se ve compensada por el genial despliegue gráfico del juego. El universo 3D por el que nos movernos es magistral, y está repleto de increíbles efectos de luz que resaltan todavía más sobre la oscuridad de los escenarios.

En definitiva, variedad, humor y calidad gráfica no faltan en «MDK2». Sólo su altísima dificultad, que llega a afectar de forma negativa a la jugabilidad, le resta puntos en la nota final. ■



El zoom de la mira telescópica de Kurt nos permite acabar con los enemigos sin tener que entrar en la lucha cuerpo a cuerpo. Aunque la distancia sea muy larga, el alcance del aparatejo es asombroso, y le podemos ver hasta las caries de los dientes al bichejo de turno antes de mandarle un regalito en forma de supositorio.



El paracaídas de Kurt nos salva de algún costalazo en los precipicios más profundos.





Un detalle de Kurt en plena acción. Mantenerse en movimiento es fundamental.





Utiliza tu cerebro para ganar: estás encima de un ventilador y dispones de un paracaídas...



Estos aparatos son la guarida de los enemigos. Hay que destruirlos rápidamente.

▲ Nos encanta: La nitidez gráfica general, el zoom y los efectos de luz. También destacamos la simpatía de los inventos de Fluke.

▼ Podía haberse mejorado: El nivel de dificultad es muy elevado en determinados momentos, así que resulta fácil atascarse.

Valoración

«MDK 2» merece un puesto de honor en el género. Sin embargo, su dificultad hace que el resultado final baje algunos enteros.



7

ZOMBIE REVENGE

Algo ha fallado en un experimento militar con **zombies.** ¡Ahora es posible que tu vecino **sea un no-muerto!**

- Tipo de juego: **BEAT'EM UP**
- Compañía: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Distribuidora: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Visual Memory: **SÍ (110 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Con las calles de la ciudad infestadas de horribles criaturas en avanzado estado de descomposición, y con el miedo que tenemos de que aparezca en cualquier momento un zombie por la puerta de la redacción, no hay manera de trabajar. Pero bueno, tenemos que hacerlo, así que nos ponemos una pinza en la nariz (por el olor a putrefacción que entra por las ventanas) y dejamos a mano la escopeta de perdigones que nos regaló nuestro papaíto.

COMO YA SABÉIS «ZOMBIE REVENGE» nos traslada a Woodside City (la misma ciudad de «The House of the Dead 2»), un lugar lleno de zombies que pululan en busca de carne viva a la que dar un buen mordisco. Tenemos que recorrerla con dos únicos objetivos: sobrevivir y tratar de buscarle una explicación a esta locura.



La fase que transcurre sobre los vagones del tren es realmente antológica. La sensación de movimiento que se ha conseguido con el scroll del tren es alucinante, y el movimiento de los personajes sobre el techo de los vagones no se ve afectado en ningún momento. Así que dejaros de tonterías y...¡a disparar!

Nos vemos así envueltos en un beat'em up puro y duro con grandes dosis de shooter. Aquí todo es cuestión de puños y gatillo: en cada escenario tenemos un tiempo limitado para acabar con todos los enemigos, que tienen una IA elevada, y que nos atacan velozmente e incluso utilizan armas. Por eso, cargarnos primero a los zombies que van armados y robarles su "juguete" es una buena estrategia para avanzar.

Si hay algo en lo que de verdad sobresale «Zombie ▶▶

ENTRENA A TU PERSONAJE CON TU VISUAL MEMORY



«Zombie Revenge» no nos permite guardar la partida, por lo que si queremos ver el final tenemos que jugarlo del tirón. Lo que sí nos permite es volcarnos un personaje en nuestra Visual Memory y entrenarlo para la próxima vez que juguemos. Con 110 bloques de memoria libres, puedes llevarte a tu "mata-zombies" en el bolsillo.



Un buen golpe a tiempo puede hacer que cualquiera de estos bichos vuele por los aires.



Mucho más a menudo de lo que sería deseable para la nuestra salud, luchamos contra estos terroríficos jefes finales. La mejor estrategia para derrotarlos consiste en no acercarnos demasiado, y atacar con un arma potente, porque lo de los ajos ya no da resultado.



Los escenarios tienen a menudo zonas escondidas donde podremos entrar. Generalmente se trata de habitaciones llenas de zombies, pero también de todo tipo de items, por lo que resulta bastante interesante arriesgarse a dar una vuelta por ellas.



Este feo bicho volador no nos desea nada bueno... ¡Apúntale bien y dispara rápidamente!



Encerrada en una habitación, pero con un sólo muerto viviente dispuesto a comérsela... Ésta es una situación ideal para que una chica como Linda Rotta demuestre lo que puede hacer con sus puños y sus elevados conocimientos de judo, sin necesidad de malgastar munición contra esta bestia putrefacta.





Para detener el tren tenemos que deshacernos de los zombies que se nos acerquen.



Jugar con un amigo puede ser de lo más divertido: uno puede cubrir mientras el otro zurra.



Rodeados de fuego y con zombies pululando alrededor nuestro... ¡qué mal huele este asunto! Menos mal que un helicóptero viene en nuestra ayuda. Mientras tanto, afinemos nuestra puntería.

▸▸ Revenge» es en su apartado gráfico, porque estamos ante una conversión prácticamente calcada de la recreativa, lo que supone detallados gráficos a 60 fps, unos efectos de luz y de movimiento estupendos, y un montón de enemigos en pantalla al mismo tiempo. Además, los estragos que causan nuestros ataques sobre estas nauseabundas criaturas son antológicos (nos costará mucho tiempo olvidar a aquél maldito bicho que seguía andando tras haberle volado la cabeza).

LA DIVERSIÓN QUE NOS OFRECE toda esta "movida" se debilita por un control de juego demasiado simple a la hora de luchar sin armas, pues se basa en sólo tres golpes. Por eso, al final, siempre optamos por buscar un buen arma para acabar con los zombies de lejos.

Por otra parte, el juego se hace demasiado corto, tanto que es posible llegar al final en apenas dos horas. Para intentar paliar este defecto, nos ofrece varios modos de juego, variaciones sobre el Arcade, o el modo de "Jefes Finales", lo que contribuye a prolongar un poco su vida.

Por último, os damos una recomendación que casi sobra: «Zombie Revenge» no es un juego apto para los más pequeños de la casa, aunque tampoco podemos inscribirlo dentro del género de terror. Y ya sabéis, si jugáis con él, mucho cuidado con perder una sola gota de sangre. Podría atraer a algún indeseable... ■



Los numerosos items que encontramos son un factor importante para sobrevivir. Tenemos desde antídotos a munición, pasando por todo tipo de armas. Algunas de éstas son de lo más original, como estas guitarras que dan a nuestro personaje un look a lo Antonio Banderas en "Desperado".



La cámara nos muestra la acción desde una perspectiva diferente en cada momento.

TRES VALIENTES PARA ELEGIR







Rijima Busujima (menudo nombrecito), Linda Rotta y Stick Bretling son los tres personajes con los que contamos para echarnos a las calles de Woodside City.
Cada uno de ellos tiene diferentes técnicas de pelea cuando no emplean armas de fuego, por lo que es una cuestión de gustos el jugar con uno o con otro.
Si os sirve de algo, os diremos que nuestro favorito, no porque sea más fuerte, sino porque es un auténtico chuleta, es Rijima Busujima, el de más arriba, cuyos orígenes no están del todo claros (incluso hay quien dice que es un ser medio humano-medio zombie).

▲ Nos encanta: El apartado gráfico, muy variado gracias a los numerosos ángulos de la cámara en cada localización.

▼ Podía haberse mejorado: El control es demasiado simple a la hora de pelear sin armas. Además, se hace muy corto.

Valoración

Un juego divertido y con buenos gráficos, aunque tiene un defecto muy gordo: se puede acabar en un par de horas.



WILD METAL

Creía que **llevar un tanque** resultaría emocionante, pero viendo estos cacharros, prefiero seguir viajando a pie.

- Tipo de juego: **SHOOT'EM UP**
- Compañía: **DMA DESIGN**
- Distribuidora: **PROEIN** www.proein.com
- Visual Memory: **SÍ (30 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Estamos en un tórrido y desolado planeta, a los mandos de un tanque muy bien armado con el que tenemos que inspeccionar la zona. Nuestra misión consiste en recuperar unos raros cristales de energía, pero el problema es que estos cristales se encuentran férreamente protegidos por un montón de robots que no están muy por la labor de que nos los llevemos a casa.

LO QUE OS ACABAMOS DE CONTAR ES, a grandes rasgos, el planteamiento principal de «Wild Metal», un juego producido por la compañía británica DMA Design. Y nos gustaría saber en qué estaban pensando estos ingleses a la hora de programarlo, porque la verdad es que este título nos ha dejado bastante fríos.

En realidad, la trama es lo de menos. Al fin y al cabo, si uno no lee el manual ni se entera, porque la acción nos lleva directamente al campo de batalla, sin explicación vía escena cinemática, y sin texto alguno que indique al menos lo que hay que hacer. Nos pareció sospechoso al verlo, y la verdad es que nos daba muy mala espina.

Por desgracia, después de haber jugado un buen rato con «Wild Metal», nuestros malos presagios se han confirmado, porque creemos que el juego no supera los niveles de calidad mínimos exigibles en Dreamcast.

Visualmente es simplón, basado en la repetición de texturas del terreno, y tiene unos enemigos de lo más soso. Lo único que se puede salvar son los efectos de luz en tiempo real de las explosiones (que vale, están bien, pero ya los hemos visto en otros juegos).



Esta especie de tejadillos son en realidad nuestras bases, a las que conviene que nos acerquemos. Bajo ellas, nuestros cristales se bloquearán, y los mantendremos aunque perdamos alguna vida. Además, una especie de scanner nos mostrará dónde se encuentran los otros que aún nos quedan por encontrar.



Estas torretas no se mueven, pero no paran de lanzarnos peligrosas bolas de fuego.



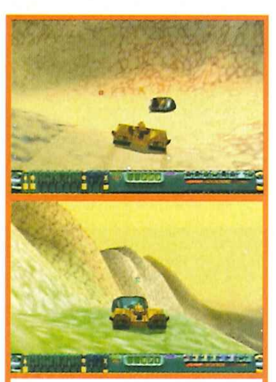
Con un poco de paciencia lograremos aprender a utilizar el cañón de manera efectiva.



Cajas como éstas que encontramos suelen tener algún tipo nuevo de munición.



Toda la acción del juego está basada en los disparos que hacemos constantemente.



Estos objetos de color que podéis ver aquí arriba son los famosos cristales de energía que tenemos que buscar por los mapeados de «Wild Metal», en lo que en realidad supone la única misión del juego. Lógicamente, en cada nivel se hace más difícil acceder a ellos, no sólo por el lugar donde se encuentran, sino también por la cantidad de máquinas que los defienden. Para localizarlos, tenemos que fijarnos en los destellos que emiten.

LAS EXPLOSIONES DAN LA TALLA



En un juego con unos gráficos tan austeros, sobresalen los efectos de luz en tiempo real de las explosiones. Todo se ilumina cada vez que acabamos con un enemigo, aunque la verdad es que Dreamcast ya ha demostrado con creces que es capaz de hacer esto y mucho más.

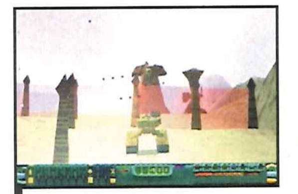


Una vez que encontramos todos los cristales de cada sector podemos consultar una tabla como ésta de aquí arriba, que nos ofrece un repaso a nuestra actuación en diversos apartados: puntería, tiempo empleado, enemigos eliminados, velocidad...



No perdáis un segundo intentando escalar montes como ese. Es imposible.





Desactivamos las barreras rojas destruyendo las columnas cercanas a ellas.



En cualquier momento del juego podemos pedir ayuda a los helicópteros, que nos llenarán nuestra barra de energía y nos lanzarán cajas con munición o con minas. Pero no podemos llamarlos frecuentemente, pues sólo nos responderán cada cierto tiempo. Además, hay que tener cuidado de no atacarles por error.



Los vehículos se mueven muy lento, y el control es muy malo. No nos ha gustado nada.



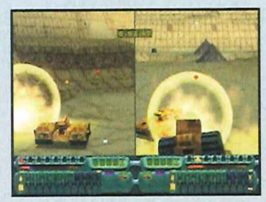
Los escenarios de «Wild Metal» son demasiado sosos. Casi todos los que hemos visto son una especie de desiertos por los que nos movemos libremente en busca de los dichosos cristales.

Por lo demás, existe una ausencia casi total de detalles en los escenarios, y el hecho de que la velocidad de la imagen tienda a ralentizarse en cuanto hay más de un enemigo en la pantalla, ya clama al cielo.

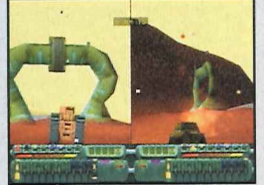
EL CONTROL ES OTRO PUNTO NEGRO del juego, porque mover cualquiera de los cinco tanques que podemos elegir es sencillo hasta que intentamos hacer giros de más de 90 grados. Además, los vehículos son terriblemente lentos y no tienen fuerza para subir cuestas un poco empinadas. Y para colmo, el acto de disparar (moviendo el cañón con los gatillos y teniendo el botón de disparo más o menos tiempo presionado para regular la altura) es demasiado complicado. O sea, que al final el reto del juego en sí es aprender a manejar los tanques, porque acción, lo que se dice acción, no hay mucha. Todo se reduce a unos combates insulsos, que en ningún momento logran captar nuestro interés.

Vaya nuestra crítica como un "aviso para navegantes". Somos conscientes deque no todos los juegos pueden tener la calidad de «Soul Calibur», pero, de verdad, «Wild Metal» brilla mucho más por sus tremendas carencias que por lo que nos ofrece (aunque los cristales de energía brillen como diamantes).

MEJOR JUGANDO CONTRA UN AMIGO







«Wild Metal» nos ofrece la posibilidad de jugar contra un amigo en tres diferentes modos de juego, que se convierte en la opción más divertida (aunque tampoco para lanzar cohetes, pues los chicos de DMA Design no se han debido dar cuenta todavía de que nuestra querida Dreamcast cuenta con cuatro puertos para mandos de control). Si tienes el juego, búscate un colega rápidamente.

UNOS VEHÍCULOS CON ALMA DE ANIMAL



"Manta" es el nombre de este tractor. Duro de pelar y probablemente el más estable, aunque muy lento.



"Cheetah" es el que tiene la peor estabilidad, pero es el más rápido. Si lo usáis, cuidado con los vuelcos.



Con "Roadrunner" tenemos la sensación de correr encima de una pelota gigante. Nuestro favorito.



▲ Nos encanta: Sólo se salvan de la quema la luminosidad de los escenarios y los efectos de luz de las explosiones.

▼ Podía haberse mejorado: La mejora debería ser global: trama, gráficos, control, jugabilidad, diversión...¿Queda algo más?

Valoración

Este juego nos ha decepcionado por completo. Ni sus gráficos ni su planteamiento son dignos de Dreamcast.



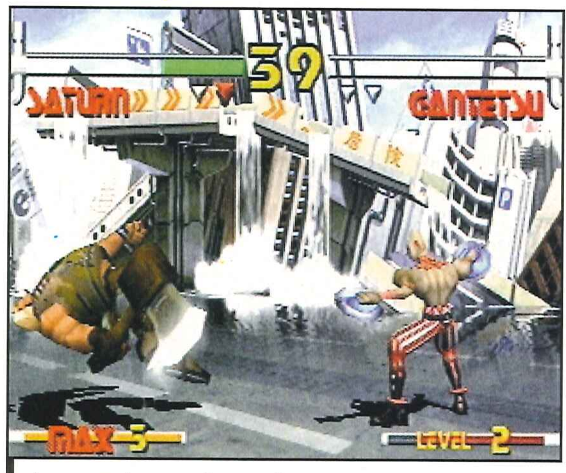
3

PLASMA SWORD

Aparca tu nave espacial y **prepárate para la mutación.** Toca dar bofetadas en el mundo de «Plasma Sword».

- Tipo de juego: **LUCHA**
- compañía: **CAPCOM** www.capcom.com
- Distribuidora: **VIRGIN** www.virgin.es
- Visual Memory: **SÍ (9 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**

De nuevo estamos ante un juego de lucha de la todopoderosa Capcom, que esta vez se adentra en el estilo 3D con la continuación del ya conocido «Star Gladiator», aunque ha sufrido un cambio de nombre para correr sobre la placa de Dreamcast.



Aunque pueda parecer lo contrario por las pantallas que os mostramos, lo cierto es que la jugabilidad de este titulo no termina de cuajar, y se resiente bastante pasadas las partidas iniciales.



Los escenarios sobre los que se desarrolla la acción son bastante grandes, y nos podemos mover libremente por ellos. Esquivando con los gatillos podemos recorrer todo el perímetro del ring.

LO QUE NOS PROPONE «PLASMA SWORD» es que peleemos en un entorno muy galáctico, tanto por el aspecto de los luchadores, como por las originales magias y golpes especiales que se pueden realizar.

En total, disponemos de 22 personajes diferentes, y todos utilizan un arma distinta: van desde robots a bichos raros, pasando por la más variada fauna urbana que nos podamos imaginar.

Lo que más nos ha molado de los gráficos son las buenas animaciones que tiene esta gente a la hora de repartir tortazos, y también es apreciable la corrección de los decorados. El clásico sistema de lucha uno contra uno se desarrolla aquí sobre unos escenarios muy suaves y detallados, por los que podemos movernos a nuestro antojo. Para ello disponemos de botones de esquiva (gatillos L y R) que nos permiten desplazarnos alrededor del ring.

Los luchadores dan un tamaño apreciable en la pantalla, con lo que el aspecto general resulta agradable. Pero tampoco le pidáis muchos alardes, sobre todo sabiendo lo que nuestra consola es capaz de ofrecernos.



Los combates en grupo nos han parecido uno de los modos más divertidos.

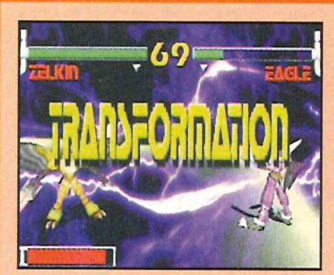


Este tutorial nos permite aprender los movimientos de cada personaje.



De todos los personajes del juego, Gantetsu es uno de los más contundentes.

TRANSFORMACIONES: ¡QUE TIEMBLE EL RIVAL!



Todos los personajes pueden realizar una transformación cuando se llena una barra de energía. Físicamente no resulta muy aparatosa, pero incrementa el poder de nuestros golpes y, por tanto, el daño que reciben nuestros rivales. Además, el escenario se convierte durante unos segundos en una especie de cubo tridimensional.



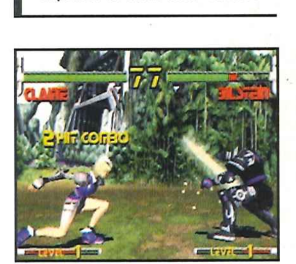
Aquí tenemos a June efectuando su golpe favorito: un bolazo energético capaz de sacar al contrario de la pantalla. El control para ejecutar estos movimientos resulta bastante sencillo e intuitivo.



El tamaño que dan los luchadores en pantalla es considerable, y las animaciones no están del todo mal. Sin embargo, a los pobres les falta carisma para abrirse paso en el mundo de la lucha.



El plantel de luchadores asciende a 22. Como veis, su aspecto es de lo más variado.





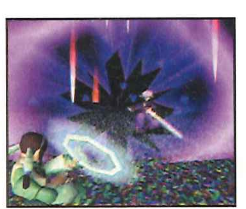
Un espectacular K.O. que nos recuerda mucho a los títulos de la saga «Street Fighter», programados también por la incansable compañía japonesa. La peculiar forma de trabajo nunca se pierde.

En ocasiones, la cámara gira para enseñarnos planos del combate así de originales.

PEQUEÑO CATÁLOGO DE ATAQUES Y MAGIAS









El mágico momento de los ataques especiales está resuelto con cierta brillantez. A la hora de ejecutarlos, el aspecto del juego cambia radicalmente para dejar paso a unas animaciones que llenan la pantalla de color. El enemigo de turno que sufre estas descargas puede quedar noqueado en cuestión de pocos segundos.

▶▶ Los modos de juego cumplen el expediente sin salirse del guión, así que no encontramos nada que llame la atención especialmente. Incluyen el modo versus, un modo de entrenamiento, y una acertada (eso sí) opción para combatir por equipos.

Sin duda, el aspecto más original del juego radica en que con el nivel de energía necesario, durante la pelea podemos experimentar una mutación encuadrada dentro del "Burst Mode", con la que ganamos una pegada digna del mismísimo Mike Tyson.

PERO AQUÍ SE ACABA TODO, así que podemos afirmar que «Plasma Sword» no va a aportar nada nuevo al genero, a no ser que salvemos el hecho de estar ambientado en el espacio.

Con tanta y tan buena competencia como existe en Dreamcast, lanzarse a programar un título de estas características no sólo exige un poco de imaginación por parte de los programadores. También cierta calidad con la que llamar la atención de los jugones, porque de lo contrario el resultado final es un título que podemos meter dentro del grupo de los "del montón", así sin más.

Por eso, «Plasma Sword» no dispone de ningún aliciente que justifique su compra. Si buscas un buen titulo de lucha, hallarás mejores opciones en tu tienda favorita. Y varias de ellas también de Capcom. ■

▲ Nos encanta: Los ataques especiales y la ambientación de los combates resultan lo más destacado de este título.

▼ Podía haberse mejorado: Por mejorar, se podría mejorar casi todo. Lo peor es que no hay nada que lo saque de la mediocridad.

GOLPEANDO COMO UNA METRALLETA







Los combos no podían faltar en un titulo de estas características. Cuando nuestro «Level» está bastante arriba es el momento de empezar a repartir más que los motoristas de Telepizza. Dependiendo de nuestra barra de energía, se puede conseguir encadenar una ración de hasta veinte guantazos seguidos. Para ejecutarlos solo tenemos que pulsar un botón y observar el resultado.

Valoración

La lucha se viste su traje más sencillo, cuando nosotros queríamos ver el de los domingos. Un juego sin carisma.



SLAVE ZERO

Si con este coloso y sus tropecientas armas no gano a los malos... **tendré que dedicarme a otra cosa.**



- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Compañía: **INFOGRAMES** www.es.infogrames.com
- Distribuidora: **INFOGRAMES** www.es.infogrames.com
- Visual Memory: **SÍ (2 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

Ante la perspectiva de tener que vivir en un mundo dominado por el malvado emperador Sovkhan, sólo podíamos hacer una cosa: agarrar el mando de nuestra consola y combatir con «Slave Zero» a todo el ejército biomecánico que comanda este tiparraco. Al fin y al cabo, ésta es la última oportunidad del grupo rebelde (nosotros, los buenos) para poner fin al terror que nos amenaza.



El plantemiento del que parte «Slave Zero» es interesante, y como veis, el tratamiento gráfico de los escenarios es bastante correcto. El problema está en que luego el desarrollo se hace demasiado insulso, y pese a los disparos y enfrentamientos constantes, no consigue engancharnos.

COMO VEIS, HEMOS IDO AL GRANO a la hora de explicaros la historia de esta aventura futurista que nos acercan los chicos de Infogrames. Su argumento está estupendamente estructurado, y seguramente es el punto fuerte del juego.

Controlando a nuestro gigantesco y poderoso soldado nos encargamos de todo tipo de misiones, como destruir unos generadores eléctricos, localizar y recuperar unos embriones de nuevos "slave", proteger un convoy de barcos rebeldes... Pero (¡ah, casi siempre hay un pero!), un juego de acción requiere de algo más que una buena trama: le pedimos que tenga un ritmo trepidante y nos dé adrenalina a granel, y en «Slave Zero» la mayoría de las misiones son lineales y pueden llegar a aburrirnos. Sólo en algunos momentos nos engancha un poco más, sobre todo cuando nos toca luchar contra los jefes de final de fase, que son unos engendros que nos lo ponen bastante difícil.

El desarrollo no es que sea muy original: cientos de enemigos salen a nuestro encuentro por todas partes, con lo que la ensalada de disparos está servida. A lo largo de los escenarios nos encontramos todo tipo de armas e innumerables items (munición, botiquines, etc.), por lo que completar las misiones no presenta una gran dificultad, sino que más bien requiere destreza ▶▶

¡QUE ME ECHEN LOS JEFES FINALES QUE QUIERAN!





Los "slaves" que luchan en el ejército del emperador no aparecen al final de todas las misiones, pero cuando se deciden a dar la cara nos ponen los pelos como escarpias. Bueno, casi todos, porque algunos son casi todo apariencia, y podemos vencerles más fácilmente.

ILUMINACIÓN FUTURISTA







Un ingrediente imprescindible en todo juego de acción que se precie son un buen montón de disparos, explosiones y demás efectos pirotécnicos. En este apartado, «Slave Zero» está bien servido. Si nos metemos en un pasillo y disparamos podemos ver el destello alejándose en tiempo real (arriba), y cada nuevo enfrentamiento con un enemigo nos da la ocasión de disfrutar de la luminosidad de las explosiones.



Luz y polvillo es lo único que queda de los innumerables soldados de Sovkhan después de interponerse en nuestro camino. Y es que el ejército rebelde ha encontrado una joya con nuestro robot...



En las repugnantes aguas del alcantarillado no es raro encontrarse con bicharracos no menos repugnantes, como el que veis en la imagen. ¿Pero es que el Ayuntamiento no limpia las tuberías?


La disposición de los controles no resulta muy cómoda a la hora de movernos y disparar.







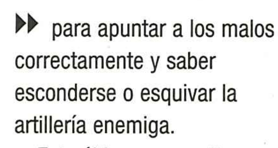
Esta especie de engendro, mezcla de araña y de dragón, es uno de los más poderosos "slaves" contra los que nos enfrentamos en el juego. Se encuentra protegiendo la entrada al inmenso palacio del emperador, y no está dispuesto a concedernos una audiencia a no ser que pasemos por encima de su cadáver...


Espero que tanto agua no produzca un cortocircuito en mi querido "slave".


Aquí tenemos que defender la base rebelde... y no estamos teniendo demasiado éxito.


Usando el joystick es posible mover la cámara para elevarla o bajarla según la ocasión.


Mientras intentamos acabar con este endiablado "exoesqueleto", salvamos una pantalla para que podáis apreciar el calibre de las armas con que cuenta nuestro gigante de acero. Hay decenas escondidas en lugares estratégicos a lo largo de los escenarios, pero lo malo es que cuando cogemos una nueva, perdemos la que llevábamos antes.



▶▶ para apuntar a los malos correctamente y saber esconderse o esquivar la artillería enemiga.

Esto último no resulta sencillo debido a otro de los problemas que le hemos encontrado a «Slave Zero»: aunque el movimiento es bueno, la disposición de los controles resulta incómoda, y se producen unos saltos de imagen muy bruscos.

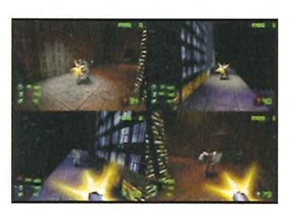
LA CÁMARA SE SITÚA SIEMPRE a espaldas de nuestro "slave", con el que recorremos unos escenarios enormes con total libertad de movimientos. Su diseño es llamativo, pero en algunas zonas se les ha ido la mano con la oscuridad.

Una cosa que sí nos ha entusiasmado es que en los momentos clave de las misiones nuestros jefes se ponen en contacto con nosotros mediante mensajes hablados que tienen un doblaje al castellano más que apañado (señores de otras compañías, a ver si cunde el ejemplo).

En fin, que «Slave Zero» partía de un planteamiento atractivo, pero al final no ha encontrado el punto de intensidad necesario para triunfar en el género. ■

ACCIÓN EN COMPAÑÍA









Además del avance individual, «Slave Zero» también nos da la oportunidad de jugar en compañía de hasta cuatro compañeros en un modo "death match", que para que nos entendamos, es lo mismo que decir todos contra todos. En estas partidas la vista se vuelve subjetiva y la acción resulta demasiado confusa, sobre todo debido a que los escenarios son tan oscuros que no se ve ni jota.

▲ Nos encanta: Su interesante argumento y el estupendo doblaje al castellano.

▼ Podía haberse mejorado: Las misiones son muy lineales, y a menudo se hacen monótonas. Además, esos inexplicables e incómodos saltos de imagen...

Valoración

Un juego de acción un poco descafeinado, al que le falta tener un desarrollo más intenso para engancharnos con sus disparos.



ARMADA

Repasa las instrucciones de tu nave y afina la puntería. Ahora perteneces a una especie en **vías de extinción...**



- Tipo de juego: **SHOOT'EM UP / RPG**
- Compañía: **METRO 3D** www.metro3d.com
- Distribuidora: **ACCLAIM** www.acclaim.com
- Visual Memory: **SÍ (6 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **INGLÉS**

Si sois unos fanáticos del matamarcianos, y queréis que todas las batallas libradas hasta ahora os sirvan para algo (¿qué tal salvar lo que queda de la raza humana?), entonces seguro que estáis deseando conocer esta nueva propuesta de Acclaim.



En general, los miembros de la "Armada" (la raza que está esquilmando a las subespecies humanas) son el resultado de la evolución de todo tipo de insectos y otros bichejos por el estilo, aunque bastante creciditos. Por eso no es extraño que este gran jefe se parezca a un cangrejo de río...

LOS PROGRAMADORES DE«ARMADA» han realizado uno de los más novedosos y, sobre el papel, interesantes cócteles de géneros que hemos visto hasta la fecha. El estilo más obvio desde el comienzo del juego es el del matamarcianos de toda la vida: tenemos que pilotar nuestra nave por el espacio sideral machacando a los engendros enemigos de la "Armada", una nueva raza dominadora del Universo que quiere destruir lo que queda de las seis subespecies de seres humanos (¡vaya panorama más negro que se le presenta a nuestros tataranietos!).

Pero «Armada» nos ofrece además una pseudoaventura con visos de rol, donde nos relacionamos con nuestros compañeros en la lucha (ojo, que todos los diálogos son hablados y están en inglés), nos toca cumplir distintas misiones, sumamos experiencia en las batallas (esto nos da la posibilidad de ir consiguiendo naves cada vez más potentes), e incluso vamos ganando dinerito (bueno, en el futuro lo llaman "créditos"), que nos permite comprar items para mejorar nuestra nave. ¿A que esto suena a RPG?

Ahora bien, debemos dejar constancia de que, pese a que el planteamiento es de lo más atractivo, la puesta en escena resulta bastante decepcionante. ▸▸

LAS EXPLOSIONES PONEN EL ESPECTÁCULO

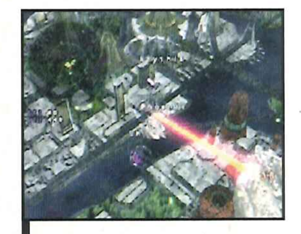


Aunque «Armada» no es un juego que destaque precisamente por su aspecto gráfico (en realidad es bastante deficiente), sí consigue ofrecernos algunas imágenes vistosas.
Las explosiones y efectos de luz que se producen cuando destruimos un enemigo son, como podéis ver, espectaculares, y demuestran una vez más todo lo que el motor de nuestra querida Dreamcast puede hacer por nosotros.





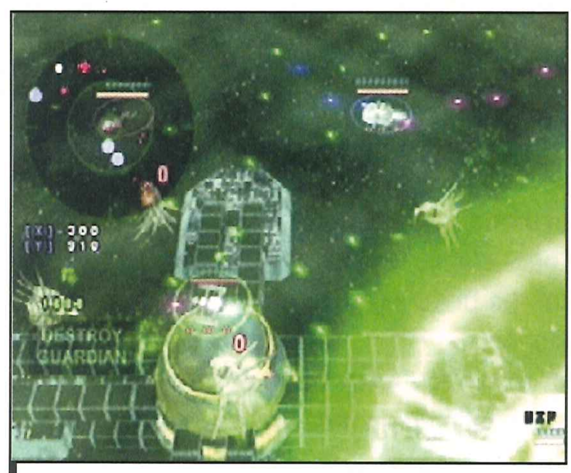
Cada vez que salimos al espacio vienen las naves de la "Armada" buscando gresca.



Acaba de comenzar la aventura, y nos toca expulsar a este ser inmundo de la Tierra.



Muchas de las misiones se basan en la idea de trasladar productos de unas estaciones a otras, que normalmente se encuentran ¡en la otra punta del universo!
El otro objetivo que más se repite consiste en destruir a un jefe. Si las acabamos con éxito, recibimos puntos de experiencia y créditos para ir de compras.



El aspecto gráfico del juego no se corresponde con el potencial de nuestra máquina. Y es que las naves parecen hormiguitas.



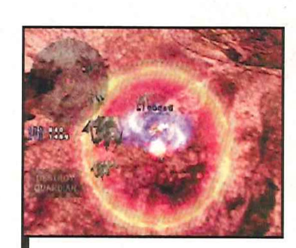
La Tierra es la base de operaciones de nuestro grupo rebelde. Si miramos el rádar mientras estamos aquí, encontramos siempre numerosos compañeros dispuestos a darnos pistas, encomendaros misiones, etc.



No hay muchas en el universo éste, pero de vez en cuando nos encontramos con estaciones espaciales donde podemos comprar items para nuestra nave. Tenemos cañones especiales, potenciadores de la experiencia ganada en la batalla, etc.



Los diálogos son en inglés y sin subtítulos, así que... do you speak english?



La misión era destruir a un guardián, y a juzgar por el "pepinazo", ya está cumplida.







Para poder disfrutar con la opción multijugador, buscad a tres buenos amigos, porque os tendréis que llevar muy bien si queréis lograr algo.
Como las cuatro naves salen en la misma pantalla, deben ir juntas a todas partes. En semejantes condiciones, todo movimiento exige mucha coordinación.

▲ **Nos encanta:** La idea de mezclar dos géneros tan dispares era un punto de partida muy interesante para el juego.

▼ **Podía haberse mejorado:** El juego es pobre gráficamente, y el desarrollo de las misiones llega a hacerse bastante monótono.

▶▶ Para empezar, el desarrollo se le acabará haciendo monótono incluso a los mejores aficionados, pues las batallas son de lo más simple, y las misiones, se vuelven muy repetitivas (consisten básicamente en luchar contra algunos jefes o llevar provisiones de una estación espacial a otra). Al final, todo se reduce a movernos a lo largo y ancho de un universo enorme... pero enormemente vacío.

Y ES QUE LOS GRÁFICOS DEL JUEGO quedan muy por debajo de lo que Dreamcast es capaz de ofrecernos. Las naves tienen un tamaño microscópico (a menudo, en el fragor de la batalla, es imposible distinguirlas), y los fondos son muy parecidos entre sí, aunque esto podría ser hasta lógico. Al fin y al cabo, estamos en el espacio.

Por otra parte, el control de nuestra nave resulta bastante sencillo (movernos y disparar son las acciones básicas), pero también demasiado lento cuando nos interesa, por ejemplo, escapar de algún enemigo.

El menú de «Armada» nos permite también disputar unas partidas a cuatro en las que la jugabilidad queda bajo mínimos. El principal problema está en que todos comparten la misma pantalla, con lo que deben ponerse de acuerdo para poder avanzar.

Con lo dicho hasta aquí, queda claro que «Armada» tiene un planteamiento que intenta ser original, pero sus creadores no han sabido plasmar en la práctica todas sus buenas ideas. ■

¿A QUÉ SUBESPECIE PERTENECES, AMIGO?



La acción de «Armada» se sitúa un futuro muy, muy lejano (aproximadamente en el décimo milenio). Si nos tenemos que creer lo que sus autores nos cuentan, en esa época todavía quedarán seres humanos. Eso sí, muchos habrán mutado en diversas subespecies como las que veis aquí al lado, y antes de comenzar la partida elegimos cuál va a ser la nuestra.

Valoración

Una extraña mezcla de géneros que no consigue enganchar. Se queda corto, tanto técnicamente como a nivel jugable.



«Crazy Taxi» es la novedad más importante del mes, y así queda reflejado en varios aspectos. Es el arcade que más os gusta, y nosotros lo hemos incluído en nuestra lista de favoritos.



EL TOP 10 DE LOS LECTORES

Aquí tenéis de nuevo vuestra lista de éxitos, confeccionada con vuestros votos mes a mes. En este ranking, mejor que en ninguna otra parte, es donde se comprueba la aceptación de los juegos:

1	Soul Calibur
2	Sonic Adventure
3	Shadowman
4	Sega Rally 2
5	The House of the Dead 2
6	Toy Commander
7	Blue Stinger
8	Incoming
9	Tokyo Higway Challenge
10	Power Stone

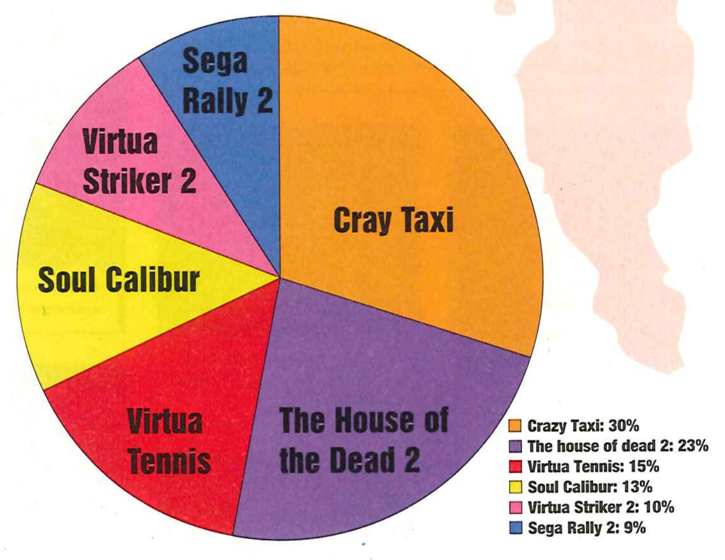
«Shadowman», la estupenda aventura de Acclaim, va consiguiendo cada vez más adeptos y ha subido algunos puestos. También aparecen algunos títulos nuevos como «Tokyo Higway Challenge». Sin embargo, «Soul Calibur» sigue sin tener rival en el número uno.

Si queréis votar para la lista del número que viene, visitad la página web de la revista:

www.hobbypress.es/dreamcast

LA ENCUESTA

En nuestro último número os preguntábamos por el juego de recreativa que más os gusta, y os planteábamos estos cuatro títulos alternativos para elegir: «Crazy Taxi», «Virtua Striker 2», «The House of the Dead 2», «Soul Calibur», «Sega Rally 2" y «Virtua Tennis».
Tras hacer un recuento de vuestros mensajes, el resultado ha quedado como muestra este gráfico:



Analizando vuestras preferencias, vemos que «Crazy Taxi» es el título que más pega, lo que nos hace pensar en que la espléndida conversión de Dreamcast puede arrasar en los próximos meses.
El resto de juegos que os proponíamos han quedado bastante igualados, si bien nos han llamado la atención un par de aspectos. El primero, que «Soul Calibur» no haya conseguido más aceptación. El segundo punto destacable es la buena acogida de «Virtua Tennis», un juego del que todavía no está confirmado si tendremos una versión para Dreamcast.
La pregunta que os planteamos para el próximo número de la revista es la siguiente:

¿QUÉ TIPO DE NOVEDADES PREFIERES QUE APAREZCAN PARA DREAMCAST?

- **Conversiones de juegos de recreativas**
- **Conversiones de éxitos de otras consolas**
- **Juegos totalmente nuevos**

Si queréis participar en esta sección, también podéis hacerlo entrando en nuestra página web:

www.hobbypress.es/dreamcast

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

«Crazy Taxi» se ha hecho un hueco en nuestro corazón, y entran directo al tercer puesto. Tampoco hemos podido resistirnos a incluir los goles espectaculares de «Virtua Striker 2».

1	Soul Calibur
2	Sonic Adventure
3	Crazy Taxi
4	Blue Stinger
5	The House of the Dead 2
6	Ready 2 Rumble Boxing
7	Sega Rally 2
8	NBA 2000
9	Virtua Striker 2
10	NBA Show Time

LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

Como veis, el fútbol se ha convertido en el protagonista de la lista de ventas, porque «Virtua Striker 2» se ha situado en el primer puesto, superando incluso este mes al genial «Soul Calibur». (Datos de Centro Mail)

1	Virtua Striker 2
2	Soul Calibur
3	Shadowman
4	Sonic Adventure
5	Sega Rally 2
6	The House of the Dead 2
7	Blue Stinger
8	Soul Fighter
9	Worlwide Soccer 2000
10	UEFA Striker

LA OPINIÓN

Esta es una selección de algunas de las opiniones sobre vuestros juegos favoritos que han llegado a nuestra redacción:

@ "«Sega Rally 2» es un juego genial, si bien es posible que tenga alguna (pequeña) imperfección gráfica. Es el juego que más me ha viciado ultimamente, mucho más que «Soul Calibur»".

Carolina Pérez.

@ "La consola acaba de aterrizar en nuestros televisores y ya tenemos juegos tan reales, divertidos y tecnológicamente extraordinarios como «Soul Calibur». Si lo recordáis, no se empezó a utilizar el potencial real de Playstation hasta la llegada de «Gran Turismo», años más tarde de la aparición de la máquina. ¿No es éste suficiente motivo como para dar confianza a los chicos de Sega?. El futuro aún está por llegar, y que se preparen los de Sony, porque Dreamcast va a dar MUCHA GUERRA".

"Pere Turbo 3D".

@ "Me he comprado «Virtua Striker 2», y quiero recomendarselo a todos porque es un juego increíble. Sus gráficos son fabulosos, qué animaciones, qué realismo. Doy mil gracias a Sega por este juego".

"Vactor".

@ "Hola, he probado los dos primeros juegos de fútbol para Dreamcast, y mi opinión es que dejan muchísimo que desear. He jugado además a «Virtua Striker», y lo veo muy espeso, aunque los gráficos, y los movimientos son excelentes. Si depurasen la jugabilidad, podría llegar a ser un juego muy competitivo".

"Borja".

@ "Este "emilio" lo envío con propósito de advertir a los jefazos de Sega que su próximo gran lanzamiento, «Shenmue», ha de estar traducido por bien del futuro de la consola. Sinceramente espero que los jefazos lean estas líneas y hagan un poco de caso. Por favor."

Sin firma.

@ "Soy un chico de León. Tan solo quería comentar que estoy un poco cansado de que todo el mundo, desde su más profunda envidia, me eche en cara la compra de una Dreamcast. Pobrecillos. Mientras ellos esperan promesas, yo ya estoy jugando a auténticas maravillas. Y a ver si sacáis más demos, que dos son muy pocas".

"RoyalKing".

Si queréis participar en esta sección, podéis enviarnos un e-mail con vuestra opinión sobre cualquier juego de Dreamcast a la siguiente dirección:

opinión.dreamcast@hobbypress.es

En estas páginas os mostramos todos los títulos que han aparecido hasta la fecha para Dreamcast. Esta lista la actualizaremos cada mes y revisaremos las puntuaciones de los juegos, de forma que esperamos que se convierta en la mejor referencia a la hora de realizar vuestra compra.

ACCIÓN

DYNAMITE COP

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Otra conversión de Sega para los inicios de Dreamcast. Se trata de un beat´em up demasiado soso, con unos gráficos de lo más simplones, muy por debajo de lo que Dreamcast ha demostrado sobradamente que puede ofrecernos. Para colmo de males, se hace muy corto

PUNTUACIÓN 3

MDK 2

Compañía: **BIOWARE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo tiros a troche y moche. Los gráficos tienen calidad, y está lleno de situaciones variadas y de lo más hilarante. Cuidado con su elevada dificultad.

PUNTUACIÓN 7

MILLENIUM SOLDIER EXPENDABLE

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un soldado al más puro estilo Rambo es el protagonista de un shot'em up puro y duro, con la única misión de disparar y disparar a todo lo que se atreva a ponérsenos delante. Divertidillo al principio, pero al rato resulta muy lineal, monótono y simplón. Para amantes del género.

PUNTUACIÓN 6

SLAVE ZERO

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Se trata de un shoot'em up sin demasiadas complicaciones, con una historia interesante, pero un desarrollo bastante monótono en un marco futurista y controlando un robot gigante. No aporta demasiado gráficamente, sobre todo sabiendo lo que Dreamcast puede ofrecer.

PUNTUACIÓN 4

SOUL FIGHTER

Compañía: **TOKA**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Tres son los personajes que podemos elegir para sumergirnos en un beat'em up medieval lleno de magia, fantasía y, sobre todo... puños. Una trama interesante y unos gráficos llamativos, aunque con un sistema de cámaras deficiente. Echamos de menos una opción multijugador.

PUNTUACIÓN 5

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Una conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestra misión consiste en cargarnos cuantos zombies y demás bichejos de la mismo calaña nos encontremos. Terrorífica diversión garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola.

PUNTUACIÓN 9

TOY COMMANDER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nuestros juguetes se han rebelado y han sembrado el caos en nuestra casa. Utilizando todo tipo de vehículos, discurrimos por tropecientas fases para poner firmes a esos rebeldes de plástico. Estupendos gráficos 3D para un juego al que le falta algo más de chispa.

PUNTUACIÓN 7

ZOMBIE REVENGE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Una opción de compra con diversión asegurada es este beat´em up que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Gráficos impactantes y un ritmo vertiginoso en una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que se haga excesivamente corta.

PUNTUACIÓN 6

AVENTURA

BLUE STINGER

Compañía: **CLIMAX GRAPHICS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Con una trama de lo más elaborada, este juego nos atrapa en una aventura de supervivencia en la que nos enfrentamos a unos seres mutantes, al tiempo que resolvemos puzzles de todo tipo. Su principal pega es que pierde mucho por no estar traducido al castellano.

PUNTUACIÓN 8

SHADOWMAN

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una aventura con una ambientación para quitarse el sombrero, que combina momentos de acción con otros que nos obligan a pensar. Su argumento es genial, y el lenguaje, bastante explícito (tiene un doblaje espléndido), lo hace "no recomendado para menores". Nos encanta.

PUNTUACIÓN 8

SONIC ADVENTURE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El puercoespín más famoso nos zambulle en la aventura más frenética disponible en Dreamcast. Recorremos enormes mundos 3D con un aspecto gráfico alucinante, en su lucha contra los secuaces del malvado Dr. Robotnik. La posibilidad de jugar con otros personajes, fantástica.

PUNTUACIÓN 9

DEPORTIVOS

NBA 2000

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simulador de baloncesto más real que hayas visto. Juega en la liga más importante del mundo, con todos los equipos oficiales y todas las estrellas de la NBA a tus ordenes. Los gráficos tienen una calidad apabullante, y bajan a un nivel de detalle al que no llegan otros juegos.

PUNTUACIÓN 9

NBA SHOW TIME

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

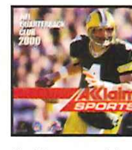


Basket y espectáculo en estado puro. Una autentica locura dentro de la cancha, llena de mates, rebotes y saltos estratosféricos. Estilo muy arcade, y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de las reglas, éste es tu juego.

PUNTUACIÓN 8

NFL QUARTERBACK CLUB 2000

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este simulador de fútbol americano tiene unos graficos 3D de ultima generación soberbios, y una jugabilidad a toda prueba, con toda la fluidez y rapidez que posee este deporte. Si te gusta y entiendes sus reglas, este titulo te va a encantar. Si no, olvídate de él.

PUNTUACIÓN 5

READY TO RUMBLE BOXING

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de boxeo guiado por la diversión, con el plantel más original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tácticas y formas de pelear exclusivas. Movimientos geniales, sin perder nunca el sentido del humor. Sin duda, uno de nuestros juegos preferidos.

PUNTUACIÓN 9

DEPORTIVOS

SNOW SURFERS

Compañía: **EUP SYSTEMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



De la mano de los mismos creadores que la saga "CoolBoarders", llega este juego para dar rienda suelta a nuestras ansias de lanzarnos cuesta abajo por las más alocadas pendientes de nieve. La jugabilidad y las animaciones son buenas, pero viene algo escaso de pistas.

PUNTUACIÓN 6

TEE OFF

Compañía: **BOTTOM UP**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de golf con jugadores cabezones y un estilo desenfadado. Aquí importa más la simpatía que la calidad gráfica. No faltan un montón de hoyos por recorrer y todo lo relacionado con este deporte, aunque a los más puristas no les gustará el estilo con el que está planteado.

PUNTUACIÓN 6

UEFA STRIKER

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un título aceptable en cuanto a opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico. No obstante, es una opción aceptable si lo que estás buscando es un simulador.

PUNTUACIÓN 6

VIRTUA STRIKER 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Con unos graficos y unas animaciones asombrosas, hasta creerás que te duele la pierna si le dan una patada a tu jugador. Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opciones y demasiado exagerado en su marcado estilo arcade, que perjudica la jugabilidad.

PUNTUACIÓN 8

WORLWIDE SOCCER 2000

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Elige entre más de 200 equipos de todo el mundo y juega una temporada de liga completa. Un simulador de altura que cumple bien con su cometido. No es espectacular gráficamente, pero es bastante jugable, y la calidad de las animaciones alcanza un nivel alto.

PUNTUACIÓN 7

WWF ATTITUDE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Luchadores estrafalarios compitiendo por ver quien es el más fuerte, y "chuleta" del mundo del wrestling. Destacan las animaciones y el tamaño de los personajes. La opción para cuatro jugadores simultáneos, añade aliciente a este juego recomendado en exclusiva a los fans de este "deporte".

PUNTUACIÓN 7

LUCHA

MARVEL VS. CAPCOM

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D, correcta conversión de la recreativa, con unos gráficos coloristas y brillantes, cuyo principal atractivo radica en sus numerosos personajes, tanto los conocidísimos de la saga "Street Fighter", como los super-héroes de Marvel.

PUNTUACIÓN 5

MORTAL KOMBAT GOLD

Compañía: **EUROCOM**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Último representante de una saga que tuvo su éxito, pero que a estas alturas no añade apenas atractivos reseñables. Desde luego, si la serie no experimenta importantes cambios, éste seguramente será el último capítulo...de verdad. Sólo para nostálgicos del género.

PUNTUACIÓN 3

PLASMA SWORD

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este título de Capcom nos ofrece peleas en 3D en un entorno futurista. Con buenos gráficos y un correcto sistema de juego, pero sin aportar nada nuevo en un género con tantísima competencia. Es interesante, pero no le busquéis mucho más, porque no lo vais a encontrar.

PUNTUACIÓN 4

POWER STONE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Capcom, famosa por sus sagas de lucha en 2D nos ofrece un estupendo juego de lucha en 3D, con gráficos de cuidada estética manga y con diversión añadida de una completa interacción con cualquier objeto de escenario, que podemos usar como arma.

PUNTUACIÓN 9

LOS JUEGOS QUE NO DEBEN FALTAR EN TU COLECCIÓN

Ésta es la selección de títulos que, a nuestro juicio, no deberían faltar en la juegoteca de ningún usuario de Dreamcast. Están aquí porque son los mejores, los que realmente dan la justa medida de la enorme calidad de nuestra consola.

El rey de todos ellos es «Soul Calibur», la obra maestra de Namco, capaz de superar la calidad de la recreativa. Junto a él, tres títulos de Sega que triunfaron también en los salones arcade, y siguen demostrando su calidad en Dreamcast: «Sega Rally 2», «The House of the Dead 2» y el reciente «Crazy Taxi».

Por último, en este "dream team" no podía faltar Sonic, que en su nueva aventura alcanza cotas geniales de diversión.



SOUL CALIBUR



SEGA RALLY 2



CRAZY TAXI



THE HOUSE OF THE DEAD 2



SONIC ADVENTURE

LUCHA

PSYCHIC FORCE 2012

Compañía: **TAITO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La idea, cuanto menos, es original: un juego de lucha en 3D que se desarrolla en un cubo en el que no hay gravedad. En la práctica, los combates son terriblemente confusas, y el reto está en acercarse a nuestro rival. Sentimos no poder recomendárselo...a nadie.

PUNTUACIÓN 3

SOUL CALIBUR

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin ninguna duda, éste es el mejor juego de Dreamcast y sólo por poder jugarlo merecería la pena comprar la consola. Un montón de modos de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control alucinante y mil cosas más. No tenerlo es un pecado.

PUNTUACIÓN 10

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La entrega más completa de la larguísima saga «Street Fighter», con gráficos brillantes, un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y con un buen montón de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico.

PUNTUACIÓN 7

VIRTUA FIGHTER 3 TB

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La saga «Virtua Fighter» es antológica en la lucha en 3D, y no podía dejar de tener un título en 128 bits. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de los personajes, como de los escenarios, aunque se queda corto al no ofrecer demasiadas opciones de juego.

PUNTUACIÓN 8

VELOCIDAD

BUGGY HEAT

Compañía: **CRI**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

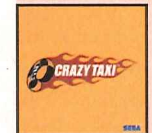


Carreras de buggies donde la diversión brota más de los botes, saltos y vuelcos que damos, que de la competición propiamente dicha o de sus pocos vehículos, circuitos o modos de juego. En un género con tantas opciones de compra, no brilla especialmente, aunque sea original...

PUNTUACIÓN 6

CRAZY TAXI

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Junto a «Soul Calibur», estamos ante la mejor conversión de recreativa para Dreamcast. La idea de que parte es de lo más original y jugar con él es una experiencia absolutamente divertida. Ritmo frenético y una BSO genial. Exclusivo para Dreamcast. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

PUNTUACIÓN 9

F-1 WGP

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador con licencia oficial que nos propone jugar con todos los pilotos y escuderías del mundial de la Fórmula 1. Gráficamente está muy bien, aunque con pequeños fallos (sobre todo en el modo para dos jugadores). Lo que nos hace dudar un poco es su complicado control.

PUNTUACIÓN 7

HYDRO THUNDER

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Interesante simulador de carreras sobre agua, al volante de potentes motoras que circulan a velocidad vertiginosa sobre unos variados y detallados circuitos. Es bastante divertido y se lo recomendamos a los amantes de la velocidad que estén cansados de los vehículos con ruedas.

PUNTUACIÓN 7

MONACO GP2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Los creadores de Ubi han creado un simulador de carreras de F-1 que, pese a no contar con la licencia oficial de la F.I.A., presenta un control bastante realista, al que cuesta adaptarse en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

PUNTUACIÓN 7

RE-VOLT

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

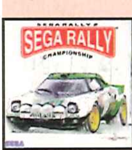


Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados, junto a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general, y alcanza niveles de sobresaliente cuando se ponen en marcha las carreras a cuatro jugadores.

PUNTUACIÓN 8

SEGA RALLY 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos trae diversión a tope con una fenomenal conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Gráficamente es idéntico (o sea, excelente), con lo que representa una estupenda opción para los amantes de la velocidad.

PUNTUACIÓN 9

SPEED DEVILS

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

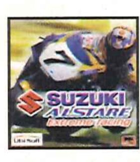


Estamos ante uno de los juegos más divertidos de su género, con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos, manejo suave y sencillo), que ofrece además un modo campeonato de lo más entretenido. Tiene gráficos espectaculares, y la jugabilidad, muy elevada.

PUNTUACIÓN 8

SUZUKY ALSTARE

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El único simulador de carreras de motos con el que cuenta Dreamcast por el momento nos ofrece un buen acabado técnico (buenos gráficos, control más que correcto, alta sensación de velocidad). Un Arcade en toda regla, que se queda muy corto en las opciones de juego.

PUNTUACIÓN 6

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE

Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos propone competir en un circuito enorme que discurre por las autopistas de Tokyo. Juegos de luces geniales en un juego que cuenta con un solo circuito (además, exclusivamente nocturno), lo que redunda en que la diversión se agota en cuanto damos unas cuantas vueltas.

PUNTUACIÓN 5

TRICK STYLE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Velocidad sobre tablas de surf futuristas. Es un juego visualmente muy bueno, con un control de lo más sencillo, pero que cojea en su capacidad de diversión por su falta de alicientes propios de un arcade (items, ataques a los contrarios,...). Podría haber llegado mucho más alto.

PUNTUACIÓN 7

PEN PEN

Compañía: **GENERAL ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Carreras alocadas protagonizadas por unos personajes más alocados todavía, que parecen de una serie de dibujos animados. Probablemente, éste sea el juego más flojo de todo el catálogo de Dreamcast, con escasa o nula jugabilidad y un complicado sistema de control.

PUNTUACIÓN 2

OTROS GÉNEROS

ARMADA

Compañía: **METRO 3D**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Una extraña mezcla entre matamarcianos clásico y juego de rol. Aunque en principio la cosa puede parecer interesante, al final todo se diluye en graficos simplones y una dudosa jugabilidad. Si a esto unimos que las voces no están traducidas, y ni siquiera subtituladas...

PUNTUACIÓN 4

INCOMING

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Efectos de luz impresionantes y una maravillosa suavidad de movimiento, son los puntos fuertes de este "shoot'em up" futurista. Sin embargo pasada la sorpresa inicial, no termina de retener nuestro interés y termina haciéndose bastante monótono a las pocas partidas.

PUNTUACIÓN 4

JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL

Compañía: **AWESOME**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Curioso juego de billar que nos transporta a campeonatos de "pool" y "Snooker". Las bolas se comportan como en la realidad, y el apartado gráfico es sobresaliente. Sin embargo, presenta un mal control, que hace a este título exclusivo para los muy aficionados a este deporte.

PUNTUACIÓN 5

AEROWINGS

Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Surca los cielos a bordo de los cazas más modernos, dotados con el potencial bélico necesario para destruir cualquier objetivo. Es el único simulador de vuelo disponible hasta la fecha, y aunque técnicamente es superable, puede colmar tus ansias de batallar en el aire.

PUNTUACIÓN 5

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La idea es buena. Un concurso televisivo protagonizado por los personajes de la serie. Es divertido y muy loco. Sin embargo el hecho de no estar traducido, y que todas las bromas sean muy yanquis, hacen de este juego una simple curiosidad para la mayoría de nosotros.

PUNTUACIÓN 5

DIVERSIÓN CON AMIGOS

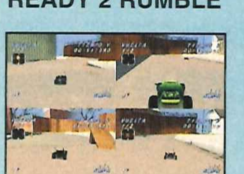
Algunos juegos son buenos ya de por sí, pero con sus opciones para varios jugadores, la diversión se eleva hasta unos niveles en los que hasta pueden empezar a caer aerolitos sobre vuestras cabezas. Os hablamos de esos "piques" a cara de perro con los amigos, que pueden durar hasta altas horas de la madrugada cualquier fin de semana que se preste.

Estos son los juegos que más gritos, empujones, caídas del mando al suelo y risas varias han provocado en nuestra redacción. En definitiva, los cuatro títulos con los que mejor te lo puedes pasar jugando con uno o varios amiguetes.

READY 2 RUMBLE



NBA SHOW TIME



RE-VOLT



VIRTUA STRIKER 2

PERIFÉRICOS

MANDO DE CONTROL ▲

La herramienta imprescindible para pasártelo en grande. Tiene un buen diseño ergonómico, y su precio es bastante razonable, si te propones añadir algún otro al que ya viene con la consola.

Precio: 4.990 ptas.

ARCADE STICK ►

Un joystick de peso, que viene muy bien para los juegos de lucha. Con él, «Soul Calibur» es una pasada, pero sólo para los más fanáticos.



Precio: 8.990 ptas.

VISUAL MEMORY ►

Casi todos los juegos de nuestra consola ofrecen la opción de salvar partidas. Además, la posibilidad de bajarnos mini-juegos hacen de la Visual Memory una compra casi obligada para todos los buenos usuarios de Dreamcast.



Precio: 4.490 ptas.

TECLADO ▼

Si sois unos asiduos de la navegación por Internet a través de vuestra Dreamcast, entonces seguro que más de una vez habéis echado de menos un teclado que os ahorre tener que escribir con el mando. Una opción muy práctica.

Precio: 4.990 ptas.

CABLE SCART ►

Si tu televisión tiene euroconector, con éste cable puedes conseguir una mayor calidad de imagen que con el de antena, que viene "de serie" con la máquina.

Precio: 3.990 ptas.

► PISTOLA

De momento, sólo sirve para jugar con «The House of the Dead 2», y por eso sólo existe la opción de comprarla junto con el propio juego. Jugando con ella, las sensaciones son igualitas al arcade.

NO SE VENDE POR SEPARADO

RACE CONTROLLER ►

Los amantes de la velocidad tienen en este volante una buena oportunidad para elevar al máximo el realismo de sus juegos. Eso sí, calibrarlo lleva su tiempo, y cuesta un poco acostumbrarse al control.



Precio: 10.990 ptas.

VIBRATION PACK ►

Un extra que contribuye a darle más "sentimiento" a tus videojuegos. No es que sea imprescindible, pero hay que reconocer que también tiene su gracia cuando se pone a vibrar en medio de la partida.

Precio: 3.990 ptas.

FAMOSAS EN LA RED

Son altas, de piernas largas, muy famosas y ganan un pastón. Algunas cantan como los ángeles y otras te pueden hacer llorar con una buena interpretación, o simplemente alucinarás si alguna vez las ves desfilar sobre una pasarela. Estamos hablando de la reencarnación de autenticas diosas aquí en la Tierra, de las elegidas para la gloria y el glamour. El ciberespacio es suyo por méritos propios y buena muestra de ello lo tienes en las siguientes paginas. Busca un sofá muy cómodo, abre un refresco, relájate y disfruta.

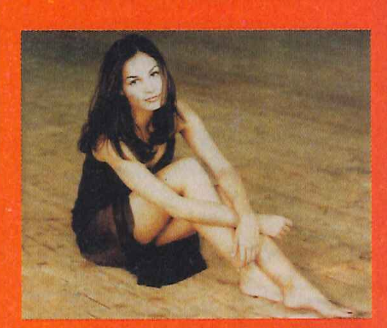
ESPAÑOLAS ILUSTRES

Penélope Cruz



www.penelopecruz.org
La "niña de tus ojos" es una de nuestras actrices que más pasiones despierta, y también una de las más internacionales. Con su carita de ángel, se ha lanzado a la conquista de América de la mano de nuestro gran director Pedro Almodóvar, cambiando el "jamón, jamón" por la hamburguesa. Veremos si los americanos saben apreciar en ella la enorme calidad que atesora como actriz y, ¿por qué no?, también su gran encanto personal.

Inés Sastre





www.geocities.com/hollywood/Set/1767
Esta página que te recomendamos contienen únicamente un álbum de fotografías de gran calidad, escaneadas a un tamaño y resolución ideal. Están divididas en los reportajes profesionales que la guapísima Inés Sastre ha realizado durante varios años. Así, vas a poder admirar sesiones fotográficas para las más prestigiosas marcas de ropa, desfiles en las mejores pasarelas y fotografías recuerdo de sus viajes por todo el mundo. Imprescindible para sus fans.

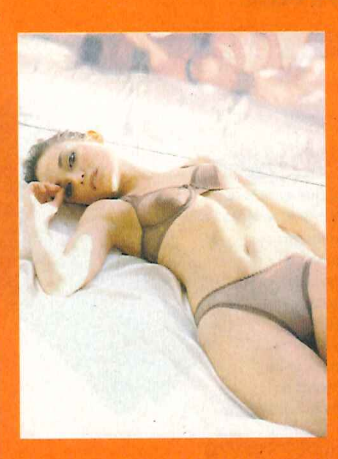
Aitana Sánchez-Gijón





www.arrakis.es/~angelman/aitana.htm
Nunca el Titanic tuvo una camarera mejor. Aitana es una de las actrices españolas de mayor nivel interpretativo, y ya lo demostró paseando por las nubes junto a Keanu Reeves en su primer acercamiento a Hollywood. En esta web puedes encontrar su biografía completa, filmografía, un buen montón de fotos, y enlaces a otras paginas con ella de protagonista. Ha ganado multitud de premios a lo largo de su trayectoria, aunque a ojos de mucha gente aún no ha llegado su autentica explosión definitiva como actriz de primer orden mundial. Sin duda, una de nuestras favoritas en la redacción.

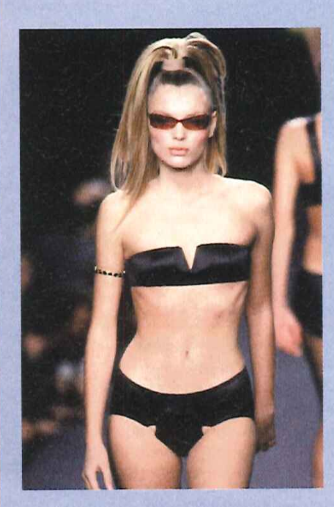
Laura Ponte

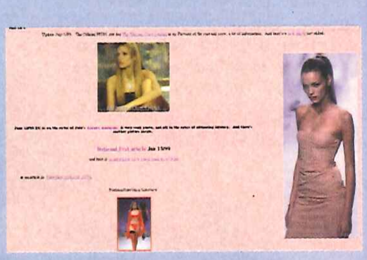




www.fashion.tripnet.se/laura_p.htm
Una selección de sus mejores instantáneas es lo que puedes encontrar visitando esta web. Laura pertenece a una generación de modelos que saltaron al mismo tiempo a la fama, algo así como la "quinta del buitre" en fútbol. Junto con Verónica y Esther, forma la punta de lanza de nuestro grupo de modelos más internacionales.

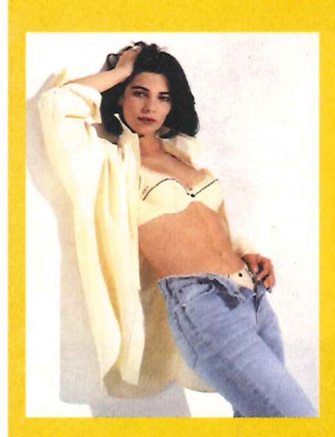
Esther Cañadas





www.geocities.com/fashionavenue/7323
www.fortunecity.com
Esther dejó a medio planeta atolondrado cuando saltó por primera vez a las pasarelas internacionales. Dicen de ella que tiene los labios más sexys de todo el mundo de la moda. Recientemente casada con un guapo holandés, Esther se encuentra en el momento cumbre de su carrera, y no para de presentar un perfume por aquí o inaugurar una exposición por allá. Date una vueltecita por las direcciones que te proponemos para que puedas admirar a esta espectacular mujer en todo su esplendor.

Maribel Verdú

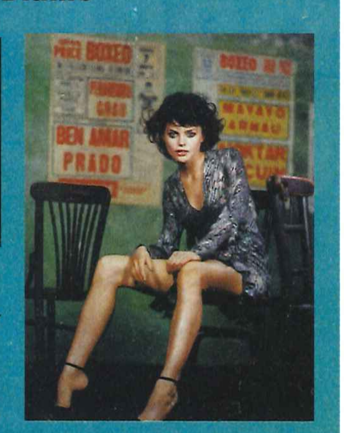




www.maribelverdu.vsni.com
www.geocities.com/hollywood/set/9822
Para mucha gente, su mejor trabajo hasta la fecha lo efectuó en "Amantes", junto a Jorge Sanz. Estas páginas que hemos seleccionado, son sencillas, con un contenido limpio y muy bien organizado. No faltan las secciones en las que encontrar imágenes suyas de todo tipo...

Verónica Blume





www.civila.com/hispania/veroblume
www.fashion.tripnet.se./veroni_b.htm
La primera dirección, en español, te va descubrir los secretos de esta modelo de ojos mágicos y piel transparente. Una sonrisa que enamora y una mirada que seduce. Por supuesto es bella, bellísima, fascinante. Se llama Verónica, y se apellida Blume, que en alemán significa "flor".

ACTRICES EXTRANJERAS

Sharon Stone



www.serve.com/sharon/sharon.htm
www.celebs.cz/sharon
www.geocities.com/Hollywood/2613/sharon
Sharon protagonizó el mejor cruce de piernas de toda la historia del cine y algunas escenas tórridas junto a Michael Douglas en "Instinto Básico". Ya ha pasado tiempo de su primera aparición en el cine con "Las minas del Rey Salomón", y ha protagonizado éxitos de la talla de "Desafío Total" o "Casino".

Brooke Shields



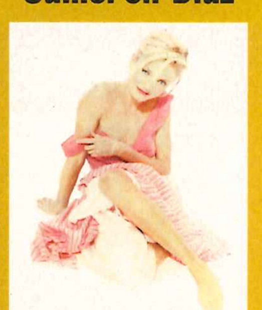
www.thephotogallery.net/brooke_shields
www.geocities.com/Hollywood/Hills/2939
www.geocities.com/Hollywood/7715
Los más maduritos todavía guardan un grato recuerdo en su corazón de la joven belleza de Brooke Shields cuando protagonizó "El lago azul". Su carrera cinematográfica ha sufrido muchos altibajos, pero siempre ha sabido mantenerse en el "candelabro". Actualmente se la puede ver en nuestro país en la serie de televisión "De repente, Susan".

Catherine Zeta Jones

www.internet44.com/catherine-zeta-jones
www.abes-catherine.moviespage.com
www.greenroomonline.com/Stars/ZetaJones
Zeta Jones consiguió hacerse con un papel de damisela de armas tomar en la película "El zorro", junto a nuestro apreciado Antonio Banderas. Quizá porque en su apellido llevaba ya la marca de espada del mítico héroe, resultó ser la actriz ideal para interpretar el papel. Desde entonces, está que no para de trabajar ni un solo momento.

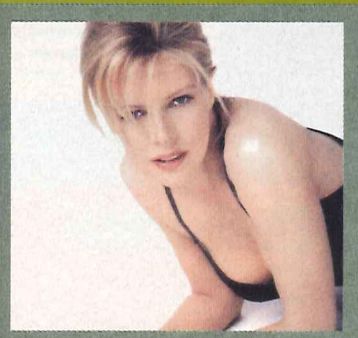


Cameron Diaz



www.cameron-diaz.com
www.geocities.com/~cameron-diaz
www.bomis.com/rings/camerondiaz
Cameron tiene una sonrisa cautivadora, y recientemente se ha descubierto su faceta más simpática con la desternillante comedia "Algo pasa con Mary", que ha sido un éxito mundial. En estas direcciones tienes todo lo que siempre has deseado saber sobre ella.

Kim Basinger



http://users.leading.net/~dave/index.htm
Con una magistral interpretación, consiguió el oscar a la mejor actriz secundaria en "L.A. Confidencial". Éste ha sido el punto culminante de su carrera, y podemos dar fe que estaba realmente hermosa en esta película, que todo buen aficionado al cine no puede dejar de ver en alguna ocasión. La web recomendada te pondrá al corriente de todo cuanto se debe saber sobre ella.

Gwyneth Paltrow



www.geocities.com/area51/Portal/3964
Un dato sobre Gwyneth Paltrow (¡que difícil es escribir su nombre!) poco conocido es que pasó unos meses en España, en un intercambio de familias. Por aquel tiempo aún era muy joven, y para nada famosa. Después saltó al estrellato con películas como "Un crimen perfecto".

Julia Roberts



http://studentweb.tulane.edu/~sbuckle
http://roberts.arteonline.net/default.asp
http://web.pinknet.cz/~matusek/j_roberts
www2.netdoor.com/~cplowe/julia.htm
Cuando era pequeña tenía complejo de boca grande, y ahora en cambio la llaman la sonrisa de América."Pretty Woman" supuso su descubrimiento para el cine de la mano del canoso (que no viejo) Richard Gere. Entre sus últimos filmes se encuentra "Notting Hill", junto al simpático Hugh Grant.

Denise Richards



http://fly.to/denise_richards
http://host.bip.net/denise.richards
www.deniser.com
www.deniserichards.net
Su nombre completo es Denise Lee Richards, y nació un 17 de febrero del año 1972. Sus preciosos ojos azules y su gran talento le han abierto las puertas para interpretar con éxito a la nueva chica Bond en "El mundo nunca es suficiente". No la perdáis de vista.

Sandra Bullock



http://move.to/sandra-bullock
www.alsplace.com/sandra_bullock
www.mirskyland.com/sandra.htm
www.nano.no/~espeng/sandra
Treinta y tres primaveras tiene esta mujer nacida en Virginia, aunque pasó su juventud en Alemania (allí estudió para ser cantante de opera). Su película más conocida es "Speed".

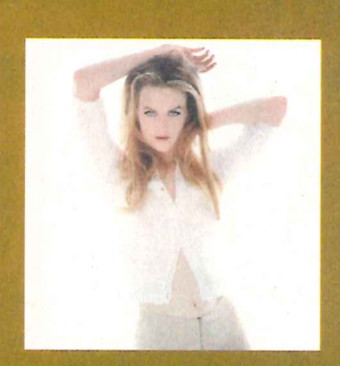
Michelle Pfeiffer





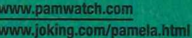
www.webon.es/usuarios/pfeiffer
Todo lo que busques sobre ella se encuentra es esta pagina, y además en castellano. Ha protagonizado multitud de películas, aunque su primer gran éxito fue la preciosa "Lady Halcón".

Nicole Kidman



www.all-celebrities.com/nicole
www.geocities.com/Paris/4984
http://nicolekidman.org
Esta peligrosa pelirroja de mirada malvada, conoció a su actual marido, Tom Cruise, en el rodaje de "Días de Trueno". La ultima película de ambos titulada, "Eyes Wide Shut", ha escandalizado al publico americano por las polémicas escenas de cama.

Pamela Anderson



www.pamwatch.com
www.joking.com/pamela.html
www.superpam.com
www.baywatchtv.com
http://drh.net/joz/pamela.htm
Pamela es la reina de Internet, con miles de paginas dedicadas a ella, algunas más subiditas de tono que otras. Y es que "SuperPam" no tiene ningún reparo en mostrar su cuerpo tal como Dios la trajo al mundo. Con respecto a su carrera como actriz, aún está esperando dar su salto definitivo.

Carmen Electra

www.allaboutbabes.com/carmen/electra.html
www.cayos.com/carmenelectra/carmenelectra.htm
www.007heaven.com/carmen.html
www.nrggroup.net/celeb/carmen
La novia del excéntrico reboteador de la NBA Denis Rodman es otra habitual de la red. Aquí tienes una selección de sus mejores páginas.

Salma Hayek



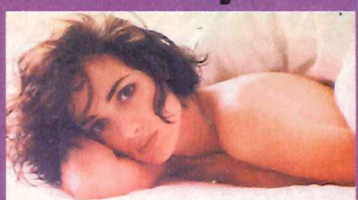
www.angelfire.com/ok/asri
http://hayek.resoft.net
Esta chica protagonizó una movida importante con el numerito de la serpiente, y el vino corriendo por su pierna hasta la boca de Tarantino en "Abierto hasta el amanecer". Un claro exponente del "Latin Power" que arrasa en U.S.A.

Sarah Michelle Gellar



www.celebritypro.com/sarah_michelle_gellar.htm
www.65mph.com/sarah
Sarah pasó mucho miedo cuando descolgaba el teléfono en "Scream 2", pero eso le sirvió para triunfar incluso en Internet.

Winona Ryder



www.w-ryder.org
www.all-celebrities.com/winona
Si Matt Dylon se tatuó en su cuerpo la frase "Winona forever" cuando fue su novio, por algo será. Nadie como ella para interpretar una humana sintética en la película "Alien 4".

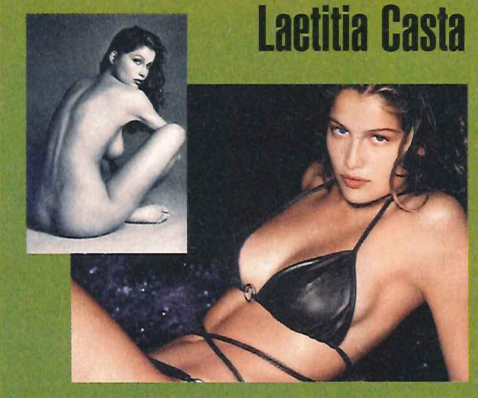
Liv Tyler



www.liv-tyler.org
http://livtyler.arteonline.net
Se dio a conocer en un videoclip de Aerosmith. ¿Saldría en él porque el cantante es su padre?

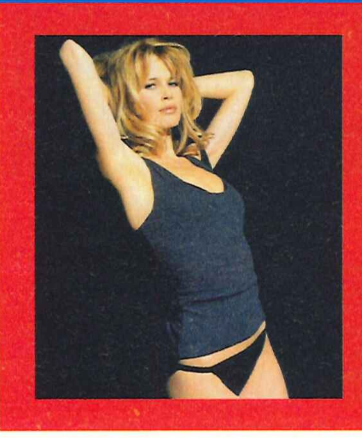
MODELOS EXTRANJERAS

Laetitia Casta



www.laetitia-casta.com
www.madisonmodels.com
Unas páginas muy completas, con una gran cantidad de secciones para la modelo actual con más futuro. Ignoramos cómo se alimentaría en su Francia natal, pero el resultado ha sido toda una maravilla. Una chica con tanta curva, y nosotros sin frenos. Ante ella sólo cabe decir una cosa: ¡viva la república!.

Claudia Schiffer



www.multimania.com/schiffer
www3.mistral.co.uk/minthouse
www.geocities.com/Hollywood/7018/index.html
www.geocities.com/Hollywood/Set/5855
www.arrakis.es/~fernix/csmain.htm
Una de las veraneantes extranjeras más ilustres de la isla de Mallorca. Claudia fue descubierta por un cazatalentos en una conocida discoteca alemana, y desde entonces no ha parado de lucir palmito por las pasarelas del mundo entero. Durante años ha sido considerada la reina absoluta de todas las modelos. La nueva generación viene pisando fuerte, pero con un cuerpo como el suyo, ¿qué puede importar?

Naomi Campbell



www.fashion-cafe.com/naomi
http://members.theglobe.com/babes2001
La llaman la Diosa de ebano, y nos morimos de envidia (sana) cuando Joaquín Cortes conquistó su corazón, porque nosotros también querríamos bailar flamenco con ella. En fin, no perdemos la esperanza, y quizá en otra vida pueda ser posible.

Cindy Crawford



www.klotsnet.com/cindy-crawford
http://come.to/cindy_crawford
www.cindy.com
www.voodoo.cz/cc
Cuando Cindy empezó a presentarse en las agencias de modelos, muchas de ellas la rechazaron alegando que el lunar que tiene junto a su boca (esto nos recuerda a una canción) no era bueno para trabajar en el mundillo. Hoy por hoy, estas agencias darían lo que fuera por que trabajara con ellas. Aparte de la moda, ha hecho alguna incursión en el mundo del cine.

Valeria Mazza

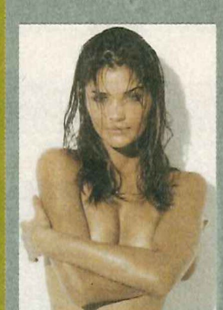


www.valeria.com.ar
www.geocities.com/FashionAvenue/5744
La modelo argentina acaba de ser madre, y está encantada de la vida. Claro, se le nota en la cara...

Christy Turlington

http://Christy.Turlington.com
www.christy.org
www.scarybubs.com/ct
Tiene 30 años, reside en New York, es acuario y sus dos hermanas la adoran. Su ordenador personal es un Toshiba Laptop, y le encanta montar a caballo. Todos estos datos y más curiosidades los vas a encontrar en las direcciones que te recomendamos. también verás imágenes que te quitarán el hipo.

Helena Christensen



www.jbriscoe.com/helena
Otra de las super modelos de la década de los 90. Helena es habitual en las portadas de la revista de moda Vogue. También ha sido la imagen oficial de la marca de ropa interior femenina "Victoria's secret". Actualmente mantiene residencia en New York City.

DEPORTISTAS

Anna Kournikova



www.kournikova.com
Cuando sale a jugar al tenis, es el terror de las rivales en la pista, pero causa la admiración de los espectadores en las gradas. La famosa belleza de las mujeres de Europa del Este se ha ido a concentrar por completo en el espectacular cuerpo de esta muchacha.

Elle McPherson



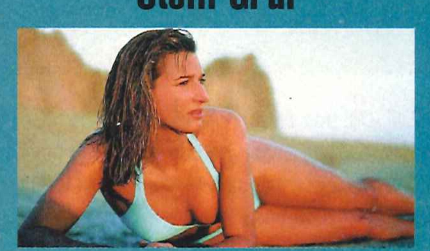
www.microsaft.com/elle
Esta impresionante modelo le ha arrebatado el titulo de "El cuerpo" a la famosa actriz Raquel Welch. Y no contenta con esto, se vino a nuestro país para mostrarnos cómo se cuida una anatomía como ésta. Mide 1'80 m. y las pasa canutas en los desfiles con los zapatos, porque no suele haber de su talla.

Adriana Skelenarikova



www.CelebrityPictures.com
Aparte de ser la mujer del futbolista Karembeu, que milita en el Real Madrid, tiene el récord "Guiness" a la mujer con las piernas más largas del mundo (no es coña). Su imponente presencia física le ha valido también para ser la chica WonderBra, y la verdad es que razones para ello no le faltan. Visita estas páginas y verás de que te hablamos.

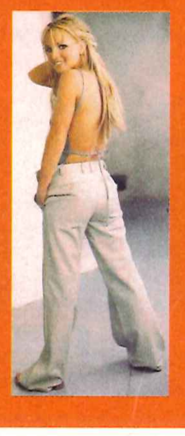
Steffi Graf



http://bomis.snap.com/rings/graf
Steffi Graf nos lo ha hecho pasar muy mal en sus enfrentamientos con Arancha Sánchez Vicario. Aun así, hay que reconocerle su majestuosa trayectoria en las pistas de tenis visitando esta magnífica web.

CANTANTES EXTRANJERAS

Britney Spears



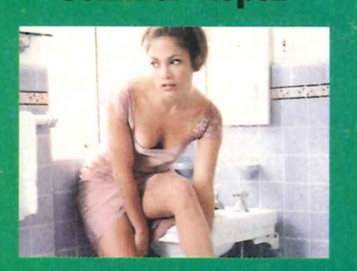
www.britney-spears.com
www.britney-spears.to
Esta rubita vende discos como churros, es el nuevo fenómeno de masas de la música pop actual, y además de todo eso, puede presumir de ser así de guapa. Sus miles de fans tienen en estas páginas un lugar de visita obligatoria, porque aquí van a encontrar todo lo que buscan sobre su gran ídolo.

Kylie Minogue



www.confidence-uk.com/kylie
www.kylie.co.uk
http://kylie.guide.on.net
Sus discos están siempre impregnados de la mejor música de baile, y además se las arregla para conservar esta belleza.

Jennifer López



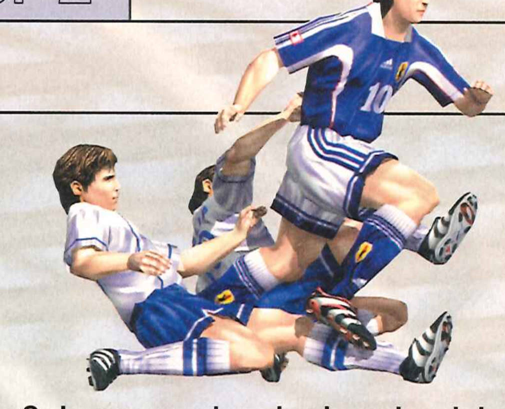
http://jennifer-lopez.ysale.com
www.angelfire.com/ut/jlopez
www.jenniferlopez.com
Nos vais a permitir que califiquemos a Jennifer como un autentico cañón de mujer. Y además habla nuestro idioma.

Toni Braxton



www.xs4all.nl/~oslu/toni/main.htm
Si no la conocías de antes, en esta dirección tienes a tu alcance todo lo necesario para descubrir a esta bella cantante. Sus inflexiones de voz te dejarán mucho, pero mucho tiempo alucinado.

VIRTUA STRIKER 2




¿Quieres ser el mejor jugador del mundo? ¿llevarte todos los campeonatos? ¿marcar unos goles de escándalo? Pues no te pierdas las cuatro páginas que vienen a continuación, porque te contamos cómo ser un experto jugando al fútbol de Sega.

MODOS DE JUEGO



ARCADE Nos parece que este modo no necesita de más explicaciones, ¿verdad?. Es como tener en tu propia casa la máquina recreativa a la que has jugado tantas partidas.



MATCH PLAY Incluye la opción para que dos jugadores se enfrenten en el modo versus, y también te ofrece la posibilidad de disputar una tanda de penaltis contra la máquina o un amigo.



INTERNATIONAL CUP Consiste en una competición de ocho grupos, con cuatro equipos en cada uno de ellos. Se clasifican los dos mejores, al estilo de la Champions League.



VARIATIONS Incluye tres opciones más:

- **Tournament:** Un torneo donde tú eliges el numero de equipos que participan, y también los que van a ser controlados por jugadores humanos. Ideal para montarte una juerga a lo grande con tus amiguetes.
- **League:** Es igual que el anterior, pero en este caso la competición se desarrolla con un sistema de liga.
- **Ranking:** Idéntico al modo arcade, pero con el aliciente de que al finalizar obtienes una puntuación, que si es lo suficientemente buena te permite desbloquear nuevos estadios y equipos secretos.

Claro, que si eres un impaciente y no puedes esperar, en esta misma guía te proporcionamos los trucos para abrir todos los secretos del juego "por el morro".







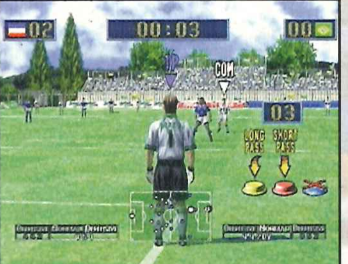




REPLAY Una vez que salves tus mejores goles, esta opción te permite verlos repetidos desde once cámaras diferentes.

- **Atención:** Cada vez que marcas un gol, en la esquina superior derecha se refleja una puntuación más o menos alta, dependiendo de lo bonito que haya sido. Salva tus mejores goles en tu Visual Memory, porque Sega va a poner en marcha una competición que premiará a los que más puntos consigan.

CONSEJOS PARA GANAR



CONSEJOS GENERALES

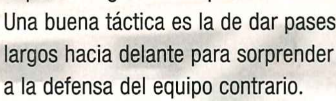
Teniendo en cuenta que los contrarios se te echan encima enseguida, hay que evitar a toda costa los regates en el área y sus inmediaciones. Es mejor pasarle el balón al portero para que lo despeje.

Otro consejo lógico es que no seas demasiado guarrete con las faltas, de modo que procura no hacer entradas por detrás. Así evitarás las expulsiones, y que tus puntuaciones en el modo "Ranking" sean muy bajas.

Te recomendamos también que los saques de puerta los hagas siempre utilizando el pase largo. Te librarás de situaciones comprometidas.

PASES

Juega al primer toque pulsando la dirección hacia donde quieres realizar el siguiente pase y el botón correspondiente antes de que la pelota llegue al receptor.
Una buena táctica es la de dar pases largos hacia delante para sorprender a la defensa del equipo contrario.




SAQUES DE ESQUINA

Saca los córners con el pase largo y presiona inmediatamente el botón de remate y la dirección hacia la portería rival.

Otra estrategia efectiva consiste en sacar en corto al jugador más cercano, teniendo ya presionado el botón de pase largo y la dirección hacia el centro del área antes de que reciba la pelota. Si te sale bien, es muy fácil que puedas conseguir un remate que acabe con el balón dentro de la red.






CENTROS AL ÁREA

Para centrar desde la banda al corazón del área, la posición ideal es estando a una distancia de unos ocho metros de la línea de fondo.
De este modo, tu pase irá cercano al punto de penalti, evitando la salida del portero, y te resultará más fácil rematar de chilena, volea, etc.

TIROS A PUERTA

El consejo principal que debes tener en cuenta es no pasarte con la potencia del tiro, porque si estás muy cerca de la portería lo mandarás a las gradas. Mejor da un pase corto (no un tiro) en dirección a la portería. Verás como casi siempre sorprendes al portero.

Chutar a puerta requiere unos segundos para cargar la potencia antes del disparo, un tiempo que los contrarios suelen aprovechar para birlarte la pelota. Para evitar esta situación, acumula la energía antes de que te llegue el balón (con un poquito de practica te saldrá seguro), para rematar según te viene. Prueba también a acumular el máximo de energía mientras regateas a los defensas, y suelta el zapatazo en cuanto veas un hueco.

Hacer una vaselina al portero también da resultado, y además es muy fácil. Cuando te plantes delante de él, dispara a puerta con el mando de dirección pulsado hacia atrás. Verás la cara de tonto que se le queda al ver cómo entra el balón.

Para rematar los centros colgados al área, mantén pulsado el disparo cuando el balón está en el aire.

Un último consejo es que tires desde cualquier parte aunque creas que estás muy lejos. Es probable que tu tiro lo pare el portero, pero a lo mejor falla y puedes recoger el rechace para marcar un gol.

VASELINA ▼






VOLEA






SAQUES DE BANDA

Hacer un saque de banda no tiene ningún misterio, pero resultan muy útiles para colgar el balón a la "olla" (al estilo de Roberto Carlos en el Madrid) cuando te encuentras cerca del área del equipo rival.



DEFENDIENDO

Una gran ventaja que tienes cuando estás en defensa es que tu jugador corre más que el rival que lleva el balón (lo malo es que al contrario también sucede lo mismo).

Si estás detrás suyo, ponte a su altura y presiona el botón de pase largo para robarle la pelota limpiamente. Pero acuérdate de hacerlo sólo una vez, porque las órdenes se acumulan, y puede tu futbolista dará un patadón en cuanto tenga el balón en su poder.

Si entras de frente, utiliza la misma táctica, pero en este caso debes estar preparado para correr hacia atrás en caso de que te hagan un quiebro.



PENALTIS

Dispones de nueve posiciones a las que puedes disparar. Nunca dejes que la barra de energía se llene al máximo, o fallarás el penalti seguro.
Primero ajusta la potencia del tiro, y después marca la dirección.



TIROS LIBRES

Da un par de pasos laterales y fíjate hacia dónde mira tu jugador, porque allí va a ir el balón. Busca que quede alineado con la escuadra de la portería, y si estás lejos, dale la máxima potencia. Si estás cerca, la mitad (o menos) de la barra será suficiente.

Los tiros libres son más fáciles de convertir si la distancia es mayor, de modo que no te cortes en intentarlo aunque creas que no la vas a meter.

También puedes utilizar el pase largo al área para buscar el remate de tus compañeros.

Lo que no te aconsejamos es que utilices el pase en corto al sacar, porque no suele dar buen resultado.





PARANDO LOS PENALTIS

Si juegas contra la maquina hay un pequeño secretillo que funciona siempre: si la barra de potencia de disparo del jugador contrario se llena muy poco, el penalti va a ir raso y pegado a uno de los palos. Si se llena a la mitad, el balón va a media altura hacia uno de los dos palos. Por último, si la barra se llena bastante, (unos tres cuartos), es que la pelota va a ir dirigida a una de las dos escuadras.

Parece que es de "perogrullo", pero nunca falla. Con un poco de suerte para adivinar el lado correcto, es posible detener la mayoría de los lanzamientos (ten en cuenta que pocos equipos controlados por la maquina tirarán el penalti por el centro de la portería).

Si juegas contra un amigo, el truco de la barra también funciona, pero la dirección del tiro es más impredecible. En este caso, reza lo que sepas, y aunque es una pequeña trampilla, intenta mirar de reojo la dirección que le va a dar fijándote cómo coloca el dedo en el control pad.





PARANDO TIROS LIBRES

Cuando el equipo contrario va a lanzarte un tiro libre desde una distancia corta, aparecerá en pantalla el símbolo de un joystick sobre la tabla de formaciones.
En ese momento, puedes controlar a tu portero para intentar detener el disparo del lanzador rival.



LAS TÁCTICAS

Justo antes del saque de centro puedes elegir entre dos disposiciones tácticas de tu equipo sobre el campo. Después, durante el partido, lo que puedes hacer es cambiar de estrategia. Tienes tres opciones a tu disposición: ofensiva, normal y defensiva, que se eligen con el botón Y.

¿QUÉ EQUIPOS SON MEJORES?

Aquí tienes una relación de las mejores y las peores selecciones:



- **Los mejores:**

BRASIL. Los cariocas son el mejor equipo defendiendo y atacando. Unas máquinas.

HOLANDA. Tienen una gran técnica en el control del balón y su ataque resulta demoledor.

FRANCIA. Son muy veloces, y poseen la mejor defensa de todos.

- **Los peores:**

IRAN. Son lentísimos y también unos pésimos defensores. Está claro que lo suyo no es el fútbol.

ARABIA SAUDI. La retaguardia hace aguas por todas partes.

TÚNEZ. Muy lentos en general, y además su portero canta más que el Fary en las galas de verano.

ESPAÑA. En el juego es un equipo del montón, porque los creadores se han basado en los resultados de cada selección en los dos últimos mundiales. Y todos sabemos lo que ha pasado con nuestro combinado en los campeonatos más recientes...






EQUIPO MVP YUKI CHAN Selecciona el modo Arcade y colócate sobre los siguientes equipos, presionando el botón Start en cada uno de ellos: Yugoslavia, USA, Corea, e Italia. Si todo sale bien, podrás seleccionar a este simpático equipo (y no te pierdas los paradones de su portero).






EQUIPO F.C. SEGA Selecciona el modo Arcade y presiona Start sobre cada uno de los equipos de esta lista, en el orden que te indicamos: Francia, Chile, Sudáfrica, Inglaterra, Alemania y Argentina.

El casi imbatible equipo de Sega aparecerá en la parte de arriba de la pantalla de selección de equipos. Sólo falta que el árbitro vaya con ellos...

EQUIPO MVP ROYAL GENKI Para poder jugar con este equipo de marcianitos que utilizan un pequeño platillo volante como balón, colócate sobre el MVP Yuki Chan (aquí al lado te decimos cómo sacarlo), y presiona al mismo tiempo los botones Start y A. Si has ejecutado correctamente el truco, se escuchará la palabra "rainbow".







CAMBIAR LOS UNIFORMES En el modo Arcade, sitúa el cursor sobre tu selección favorita, mantén pulsados los botones X e Y, y pulsa después el botón A. Tu equipo jugará el partido con la segunda equipación.

DESBLOQUEAR LOS EQUIPOS Completa el modo "Ranking" con una puntuación alta para poder jugar con el equipo al que derrotes en la final. Éste será seleccionable en cualquier modo, excepto el Arcade.

LA MÚSICA DEL PRIMER «VIRTUA STRIKER» Entra en el modo arcade presionando a la vez los botones Start y A, y después pasa al menú de configuración del juego realizando la misma combinación. Si lo has hecho bien, aparecerá un pequeño recuadro en la esquina superior derecha de la pantalla con el mensaje "VS1 SOUND". Ahora podrás escuchar la banda sonora del primer «Virtua Striker», en la pantalla de selección de equipo.






CURIOSIDADES • Cuando juegues contra el equipo de SEGA, si el resultado no es favorable para ellos realizarán un triple cambio para intentar vencerte.

• Cuando juegues con Rumania en las finales (excepto en el modo Arcade), saltarán al campo con el pelo teñido de rubio.

• El palo del córner y las botellas de agua que se encuentran en los márgenes del campo son motivo de celebración en algunos de los goles.

• Si te marcas un gol en propia puerta, verás como algunos jugadores de tu equipo se desesperan o se empujan entre ellos.

Soul Calibur

El mes pasado os dábamos la primera entrega de nuestra selección de los mejores golpes de «Soul Calibur». Ahora ha llegado el momento de completarla con los ocho personajes restantes, para que dominéis las técnicas de lucha de estos campeones de las artes marciales. En la guía no hemos incluído al jefe final Inferno, ni tampoco al Edge Master, porque en realidad lo que hacen estos dos personajes es utilizar los golpes del resto de luchadores. Por lo demás, aquí tenéis todo lo necesario para ser los reyes indiscutibles del torneo.

SEUNG MINA

Con un diseño juvenil similar al que presentaban las chicas de «Dead or Alive», Seung mina hace gala de una velocidad y destreza envidiables. Como es habitual en los personajes femeninos, le falta algo de fuerza, pero lo compensa con su superioridad a media distancia.

Horizontal Attacks



Wing Cross:	Atrás, Atrás (mantenido), A, A
Dancing Crane:	A+B, A, B
Rapid Spinning Ritual:	Atrás, A+B, B, B
Rapid Earth:	Abajo, A+B
Radiant Wing:	Arriba, A+B
Zanba-to Smackdown:	Delante, A+K
Earth Fang:	Diagonal-abajo-delante, A+K
Fang Sweep:	Abajo, A+K

Throw Attacks

Opening Treasure:	Diagonal-abajo-delante, A+B
Holding Treasure:	Diagonal-abajo-atrás, A+B

Kick Attacks



Banishment:	Delante, K, B
Liquid Rising:	Diagonal-abajo-atrás, K, K
Check Mate:	Atrás, K, B
Thunder Kick:	Atrás, Atrás, K
Circular Heaven Kicks:	Delante, Delante (mantenido), K, K, K

8 Way Run Attacks





Sparrow Sweep:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A
Heavy Fall:	Diagonal-abajo-delante, Delante, Diagonal-arriba-delante, B
Wheel:	Diagonal-abajo-delante, Delante, Diagonal-arriba-delante, B+K
Willw Divide:	Diagonal-abajo-delante, A, A
Heavy Willow Divide:	Diagonal-arriba-delante, A, A
Falling Fang:	Abajo, Arriba, A
Black Wing:	Abajo, Arriba, A, B
Black Wing (cancelar):	Abajo, Arriba, A, B, G
Rising Void:	Abajo, Arriba, B

Vertical Attacks





Heaven´s Wheel:	Diagonal-arriba-delante, B+K
Heavy Fall:	Delante, Delante, B
Oak Branch:	Atrás, B+K
Hidden Fang:	Delante, B, A
Thrusting Fang:	Delante, B, B
Shadow Fang:	Delante, B, Abajo
Hidden Fang:	Delante, B, A
Wheel:	Delante, B+K
Rock Breaker:	Abajo, B+K

SIGFRIED

Las tremendas dimensiones de la espada de Siegfried le acercan muchísimo a Nightmare (poseedor de la espada Soul Edge), con movimientos lentos y rítmicos. Aun así, Siegfried tiene un repertorio de combos más amplio, y también más fluidez en sus ataques. No es un personaje recomendable para novatos, pero sí para quien quiera terminar los combates en menos de 15 segundos.

Horizontal Attacks





Double Grounder:	A, Abajo, A, A
Spin Kick Combo:	A+K, K
Spin Kick to Slash:	A+K, A
Spin Kick to Slash Cross:	A+K, A, A, B
Spin Kick to Double Grounder:	A+K, A, Abajo, A, A
Spin Quick Double Grounder:	A+K, A, Abajo, A+K, A
Blaze Storm:	A+B, A
Dark Soul Impact:	Diagonal-abajo-delante, A+B
Right Slasher:	Delante, Delante (mantenido), A
Flying Edge:	Delante, Delante (mantenido) A+B

Kick Attacks



Shoulder Charge:	Delante, Delante (mantenido), K
Accel Head Upper:	Diagonal-abajo-delante, K, K, B
Stomping:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, K, K, K,K,K
Earth Trample:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, K
Jumping Brave Kick:	Atrás, Atrás, K
Dark middle Kick:	Diagonal-abajo-delante, K
Axel Kick:	Diagonal-abajo-delante, K, K
Grind Low Kick:	Diagonal-abajo-atrás, K

Throw Attacks





Hilt Impact:	A+G
Nightmare Slasher:	B+G
Thrust Throw:	Diagonal-abajo-atrás, B

Vertical Attacks



Armour Breaker:	B, G, B, K
Buster Grounder:	B, Abajo, A
Buster Grounder Chief Hold:	B, Abajo A, Atrás (mantenido)
Break Kick:	B, B, K
Helmet Divide:	Delante, Delante, B, A
Fatal Drive:	Atrás, Atrás (mantenido), B, B
Earth Divide:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, B
Drop Kick:	Delante, Delante (mantenido), B+K
Rook Splitter:	Delante, Delante, B
Double Headbutt:	Atrás, B, B

8 Way Run Attacks





Right Slasher:	Diagonal-abajo-delante, Delante, Diagonal-arriba-delante, A
Backspin Slash:	Diagonal-abajo-atrás, Atrás, Diagonal-arriba-atrás, A
Sky Splitter:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, A
Sword Buster:	Abajo, Arriba, B
Sword Buster Feint:	Abajo, Arriba, B, Atrás
Flying Edge:	A+B
Helm Divider:	Abajo, Arriba, B, B
Buster Grounder:	Abajo, Arriba, B, Abajo, A
Wind Slash:	Abajo, Arriba, A
Cannonball Splitter:	Delante, B, A

Special Attacks









Chief Hold:	B+K
Side Spin Chief Hold:	Abajo, B+K
Terror Belfry:	(Durante "Chief Hold") K, K
Side Hold:	(Durante "Chief Hold") atrás, B+K
Base Hold:	Delante, B+K
Art Divide:	(Durante "Base Hold") B, A
Fiend Shatter:	(Durante "Base Hold") A+B

CERVANTES

El español Cervantes es el último en aparecer de todos los personajes ocultos, y por algo será. En nuestra opinión, se trata del luchador más equilibrado del juego, con fuerza, fluidez, gran numero de combos y mucha presencia en el ring. Su único defecto es la velocidad, pero sus dos espadas (lleva una en cada mano) lo subsanan con suficientes garantías de éxito en los combates.

Horizontal Attacks



Lagging Wave:	Delante, Delante, A
Dread Lifter:	Diagonal-abajo-atrás, A+B
Tornado Slice:	Atrás, Atrás, A
Gale Slash:	Delante, A+B, B
Cross:	Diagonal-abajo-delante, A+B
Pirate's Scheme:	A+K
Anchor Whirlpool:	Diagonal-abajo-atrás, A+K
Merciless Wave:	A, G, A
Merciless Stab:	A, Atrás, B, A, B
Merciless Needle:	A, Atrás, B, B
Bridgette Slice:	Atrás, A, A

Kick Attacks



Head Scratch Kick:	Delante, Delante, K
Anchor:	Atrás, K, K
Galleon Sinker:	Atrás, Atrás, K
Head Snap Kick:	Delante, Delante, K, B
Anchor Bow Heel:	Abajo, K, B

Throw Attacks



Sadistic Cross:	A+G
Cannonball Split:	B+G
Storm Generate:	B, Abajo
Bite Lunges:	Delante, Delante, B

Special Attacks



Dread Charge:	Abajo, Diagonal-abajo-atrás, Atrás
Dread Dash:	Abajo, Diagonal-abajo-atrás, Atrás, Delante
Dread Slash:	Abajo, Diagonal-abajo-atrás, Atrás, A
Sadistic Mage:	Abajo, Diagonal-abajo-atrás, Atrás, Abajo, A
Sadistic Archmage:	Abajo, Diagonal-abajo-atrás, Atrás, Abajo, A, A
Geo Da Ray:	Abajo, Diagonal-abajo-atrás, Atrás, B
Sadistic Sweep:	Abajo, Diagonal-abajo-atrás, Atrás, K

8 Way Run Attacks

Dishonest Wave:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, A
Tornado Slice:	Diagonal-abajo-atrás, Atrás, Diagonal-arriba-atrás, A
Windmill:	Abajo, Arriba, Delante, A+B
Killer X Crawler:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, A+B
Dread Charge:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A+B
Cannon Flare:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, B, B
Gibbering Wave:	Abajo, Arriba, A
Gibbering Torpedo:	Abajo, Arriba, A, A
Gibbering Pressure:	Abajo, Arriba, A, B
Cross Bone Divider:	Atrás, A+B

Vertical Attacks

Bloody Storm:	B, B, Abajo, A
Quick Wild Storm:	B, G, B, B
Quick Storm Flare:	B, G, Abajo, B
Night/Merciless Raid:	Diagonal-abajo-atrás, B+K
Shadow Flare:	Atrás, B+K
Wild Storm:	B, B, B
Storm Flare:	B, B, Atrás, B
Sail Nautilus:	Delante, B, B
Bile Lunges:	Delante, Delante, B
Quick Boody:	Storm B, G, B, Abajo, A



LIZARDMAN

No sabemos qué extraña manía lleva a los chicos de Namco a incluir animales con rasgos de ser humano en todos sus juegos de lucha, pero lo cierto es que este dino cuenta con muchos factores a su favor: tiene estatura, es muy corpulento, sus golpes prueban gran contundencia, y además goza de una especial facilidad para encadenar un combo tras otro.

Horizontal Attacks





Meze Style Grit Daft:	Delante, Delante (mantenido) A
Twolnu Side Edge:	Abajo, A
Twolnu Style Gathering:	Atrás, A, A, A
Twolnu Style Vesper:	Atrás, A, A, B
Meze Style Twister Kick:	A+K, K
Edge Low Kick:	A, K
Grip Blow:	Delante, A, B
Grit Draft:	Diagonal-abajo-delante, A
Double Rising Beat:	Diagonal-abajo-delante, A+B
Desert Threat:	Arriba, A+B

Kick Attacks



Sand Splash Kick:	Atrás, Atrás (mantenido) K
Kamira Slyle Romper Float:	Abajo, Diagonal abajo delante, Delante, K, K, A, B
Kamira Style Romper Cascade:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, K, K, B
Kamira Style Romper Sault:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, K, K, K
Kamira Style Grift Float:	Diagonal-arriba-delante, K, A, B
Gloom Front Kick:	Delante, Delante, K
Camilla Style Grit Screw:	Arriba, K, A
Camilla Style Grit Float:	Arriba, K, A, B
Camilla Style Grit Cascade:	Arriba, K, B
Dead Masher:	Delante, Delante, K, B

Throw Attacks





Sadistic Rush Lift:	A+G
Santana Storm:	B+G
Reptile Rumble:	Abajo, Diagonal-abajo-atrás, Atrás, B+K

Vertical Attacks







Meze Style Shield Rush:	Delante, Delante (mantenido), B+K, A, B
Grit Sand Revenger:	Atrás, B+K, G
Twolnu Style Grit Avenger:	Atrás, Atrás (mantenido), B+K
Twolnu Style nasty Blast:	B, A, B, B, B, B
Kamira Style Air Kick:	B+K, B
Twolnu Style Feint:	B, A, Delante, B
Twolnu Style Dune Riser:	Delante, Delante (mantenido) B
Weapon Geiser:	Atrás, Atrás (mantenido) B
Blade Round Kick:	B, K
Meze Style Grit Blast:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, B

8 Way Run Attacks

Grit Flyer:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, A
Camilla Style Summit Current:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A, A
Tail Base Current:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A
Shield Jolt:	Abajo, Arriba, B
Grit Twister Hihg Kick:	A+K, K
Double Rising Beat:	A+B
Twister High Kick:	A+K
Double Shield Swing:	Abajo, A, A
Mezentus Double Shield Swing:	Arriba, A, A
Style Shield Tackle:	Delante, B+K

Special Attacks





Serpent Slide:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante
Twin Serpent Slide:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante (dos veces)
Camilla Style Grit Breeze:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, A
Camilla Style Grit Tempest:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, A, A
Grit Blast:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, B
Sand Romper:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, K
Camilla Style Romper Screw:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, K, K, A
Camilla Style Romper Float:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, K, K, A, B
Camilla Style Romper Cascade:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, K, K, B
Camilla Style Romper Sault:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, K, K, K

HWANG

Pese a que Hwang es un personaje muy fácil de controlar, no se le puede considerar exlusivo para principiantes. Sus ataques son secos y directos, al tiempo que fluidos. Además, cuenta con un diseño corporal impresionante y los efectos de luz que se desprenden de su espada china son los más espectaculares que se pueden ver en cualquiera de los combates de «Soul Calibur».

Horizontal Attacks



Sunset Dance Thrust:	A, K, B
Rapid Sunset Dance:	A, K, K
Parting the Storm:	Diagonal-abajo-delante, A, A, B
Jolting Inner Strike:	Atrás, Atrás (mantenido) A
Twin Illusion Strike:	Delante, A+B
Twin Crushing Kicks:	Abajo, A+K, K
Void Shatter Slash:	Delante, Delante, A
Jolting Inner Strike:	Atrás, Atrás, A
Base Return Blade:	A, B
Sunset dance Strike:	B, K

Kick Attacks



Circular Heaven Kicks:	Delante, Delante (mantenido) K, K, K
Sunset Dance Circle:	Diagonal-atrás-abajo, K, A, A, B
Liquid Kick:	Atrás, Atrás (mantenido) K
Liquid Kick:	Atrás, Atrás (mantenido) K, K
Flamingp Bite:	Delante, Delante, K
Triple Circular Heaven Kick:	Delante, Delante, K, K, K
Falling Mountain Kick:	Abajo, K, K
False Circle Slash:	Diagonal-abajo-atrás, K,A
Double Cirvcular Heaven (cancelar):	Delante, Delante, K, K, A+B+K
Double Cirvcular Heaven Kick:	Delante, Delante, K, K

Throw Attacks



Falcon Dive Kick:	A+G
Machine Gun Kick:	B+G

Vertical Attacks






Separating Thrust Rain Storm:	Delante, Delante, B, Atrás (mantenido)
Splitting Red Sky:	delante, delante (mantenido), B, B
Piercing Heavens:	Atrás, Atrás (mantenido), B
Fog Storm:	atrás, atrás (mantenido), B+K
Separating Thrust:	Delante, Delante, B
Splitting Red Sky:	Delante, Delante, B
Inner Shatter Slash:	Atrás, B, B, B
Thrusting Slash:	Delante, B, A
Thrusting Slash Feint:	Delante, B, B
Hail Storm:	B, A

8 Way Run Attacks






Willow´s Inner:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, A
Willow Vlade:	Abajo, Arriba, A
Burial Slice:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A
Jolting Inner Strike:	Atrás, A
Hill Shatter Thrust:	Delante, A+B
Separating Thrust:	Delante, B
Separating Thrust Rain Storm:	Delante, B, Atrás (mantenido)
Splitting Thrust:	Delante, B, B
Thunder Dance Blade:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, B
Willow Spin:	Abajo, Arriba, B

ROCK

Rock es un americano de 38 años que, a juzgar por la cornamenta que luce en su cabeza de toro, lleva mucho tiempo sin ver a su mujer. Ahora busca al amante de su señora vestido con un taparrabos y provisto de un hacha de acero puro. Cuando se pone a luchar, cierra muy bien los combos con patadas y también sabe machacar a su adversario cuando está en el suelo.

Horizontal Attacks



Tornado Spike:	Delante, Delante (mantenido), A (mantenido), B
Rock Tomahawk:	Atrás, Atrás, A
Spiral Axe:	Abajo, Diagonal-abajo-atrás, Atrás, A, A, A
Storm Gust:	A+B
Axe Huricane:	Diagonal abajo delante, A+B
Tidal Wave:	Atrás, A+B
Horizontal Sweep Kick:	Abajo, A+K
Rotate Spiral:	Abajo, Diagonal abajo atrás, Atrás, A, A, A
Ax Swinger:	Delante, Delante A (mantenido)
Grip Crater:	Delante, A, B

Kick Attacks



Shoulder Tackle:	Delante, Delante (mantenido), K
Kick Vortex:	Diagonal-abajo-delante, K, A
Rock Stomp Kick:	Atrás, Atrás (mantenido), K
Keel Kick:	K, B

Throw Attacks



Rock Slam:	A+G
Canyon Dive:	B+G
Cannon Clutch:	A+G, A
Lam Vortex:	Abajo, Diagonal-abajo-atrás, Atrás, B+G
Hyper Slam Vortex:	Abajo, Diagonal-abajo-atrás, Atrás, B+G, abajo, A+B
Breeze Clutch:	A, Abajo, Diagonal-abajo-atrás, Atrás, B+G

8 Way Run Attacks





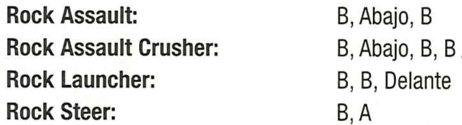
Ax Shot:	Diagonal-abajo-delante, Delante, Diagonal-arriba-delante, A
Ax Shot:	Diagonal-abajo-delante, Delante, Diagonal-arriba-delante, A, B
Hunting Turn:	Abajo, Arriba, A
Hunting Roar:	Abajo, Arriba, A, A
Reerse Ax Hurricane:	Diagonal-abajo-atrás, Abajo, Diagonal-abajo-delante, A+B
Ax Hurricane:	Diagonal-arriba-atrás, Arrriba, Diagonal-arriba-delante, A+B
Ax Volcano:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, B
Hunting Breaker Wave:	Abajo, Arriba, B
Rock Hammer Ax:	Diagonal-abajo-atrás, Atrás, Diagonal-arriba-atrás, B
Rock Pres:	Delante, B+K

Vertical Attacks





Ultimate Volcano:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, B+K
Rock Press:	Delante, B+K
Rock Steer:	B, A
Reverse Rock Steer:	B, Atrás, A
Gravity Axe:	Delante, Delante (mantenido), B
Rock Hammer Axe:	Atrás, Atrás (mantenido) B
Rock Assault:	B, Abajo, B
Rock Assault Crusher:	B, Abajo, B, B
Rock Launcher:	B, B, Delante
Rock Steer:	B, A





YOSHIMITSU

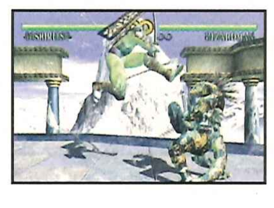
Este feucho personaje está francamente "desarraigado" del sistema de combos de «Soul Calibur», lo que le hace poco espectacular pero muy imprevisible. Su característica es la irregularidad, puesto que algunos de sus ataques son lentísimos, y otros extremadamente rápidos.

Horizontal Attacks



Stone Backhands:	Diagonal-abajo-atrás, A, A, A, A, A
Stone Fist:	Atrás, A, A, A, A, A
Digging Cyclone:	Abajo, A+B, B
Crying Spirit Sword:	Delante, Delante (mantenido), A+B, G, B
Crying Spirit Sword Pogo:	Delante, Delante (mantenido) A+B, G, Arriba
Helicopter Leap:	Diagonal-arriba-delante, A+B, Abajo (mantenido)
Reverse helicopter:	Diagonal-arriba-delante, A+B, Atrás (mantenido)
Sword Sweep:	Diagonal-abajo-atrás, Atrás, A
Mouthless:	Atrás, Atrás, A
Sword Pogo:	A+B

Kick Attacks



Zig Zag:	Delante, K, K
Bullet Rapid Hell:	Atrás, K, B (mantenido)
Oroshi:	G (mantenido), Arriba, K
Knee Bash:	Delante, Delante, K
Bullet Cutter:	Atrás, K, B
Spinning Low Kicks:	Diagonal-atrás-abajo, K, K, K, K, K

Special Attacks





Sword Pogo:	A+B
Meditation:	B+K, Abajo (mantenido)

Vertical Attacks





Sword Spirit 2:	Delante, B, Abajo
Sword Spirit 3:	Delante, B, Arriba
Spinning Sword:	Atrás, Atrás (mantenido) B, A
Quick Spinning Sword:	Atrás, Atrás (mantenido), B, A, G
Double, Front Slice:	Abajo, Diagonal abajo delante, Delante, B
Door Knocker:	Delante, B+K, A+B, K
Shark Helicopter:	Delante, Delante (mant.) B+K, A+B (mant.)
Spinning Evade:	Atrás, B+K, B, B, B, B, B, B
Sword Spirit Uppper:	Delante, B, Arriba
Moon Sault Slayer:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, B

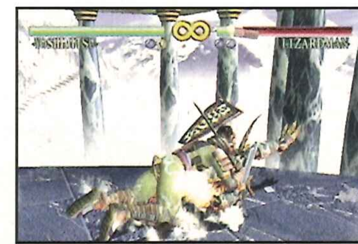
8 Way Run Attacks





Breath:	Diagonal-abajo-delante, Delante, Diagonal-arriba-delante, A
Mist Banishment:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A
Mouthless:	Atrás, Arriba, A
Crying Spirit Sword to Death:	A+B, G, B
Fake Turning Suicide:	Delante, A+K
Fake Turning Suicide Pogo:	Delante, A+K, A
Fake Turning Suicide Meditation:	Delante, A+K, B
Rain Thicket:	Abajo, Arriba, B
Hiiragi:	Abajo, A
Crying Spirit Sword:	A+B

Throw Attacks




Jaw Smash:	A+G
Jumping Body Slam:	B+G
Rainbow Drop:	Abajo, Diagonal-abajo-atrás, Atrás, A+B
Ninja Blade Rush:	B, A

IVY

A diferencia de lo que suele ser habitual en los juegos de lucha, en «Soul Calibur» no todas las féminas parecen ser inofensivas y angelicales. Un perfecto ejemplo de ello es nuestra amiga Ivy, una italiana de 28 años muy atractiva, pero con cara de muy pocos amigos. Su espada es de lo más versátil, porque puede convertirse en cadena para ataques de largo alcance.

Horizontal Attacks





Eye of Maddness:	Diagonal-abajo-delante A+B
Crucifixion:	Atrás, Atrás (mantenido), A+B
Angel Wisper:	Diagonal-arriba-delante, A+B
God Whisper:	Diagonal-arriba-delante, A+B, A
Ancient Wheel:	Diagonal-abajo-delante, A+K
Ancient Wheels:	Diagonal-abajo-delante, A+K, A
Royal Hunters:	Abajo, A+K
Freeze Gale:	Delante, A+B
Insanity Light:	Delante, Delante (mantenido) A+B
Serpent´s Venom:	Delante, Diagonal delante, Abajo, Delante, A+ K

Kick Attacks



Mind Shatter:	Delante, Delante (mantenido), K
Setrpent Silhouete:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, K
Diving Raven:	Atrás, Atrás, K
Pleasure:	K, Abajo
Raven Catcher:	Atrás, K
Evil Sparrow:	Diagonal-atrás-abajo, K
Charmer Silouette:	Abajo, K
Foul Kick:	Diagonal-abajo-delante, K
Rage Kick:	Diagonal-abajo-delante, K (mantenido)
Black Mind Shatter:	Delante, Delante, K (mantenido)

Throw Attacks



Primal Dominance:	A+G
Dominion Throw:	B+G
Insanity Light:	Delante, Delante, A+B
Insanity Feast:	Delante, Delante, A+B, Atrás (mantenido)
Embrace of Lust:	Delante, B+K (mantenido)

Vertical Attacks





Ivy Lash:	Delante, B (mantenido)
Ivy Lick:	Delante, B (mantenido), Arriba, K
Serpent´s Breath:	Delante, Delante (mantenido), B
Spiral Punishment:	Atrás, B, A, B
DarkSide:	Atrás, Atrás (mantenido), B
Venom Lash:	Abajo, Diagonal-abajo-atrás, Atrás, B
Diving Raven:	Atrás, Atrás (mantenido) K
Embrace of Lust:	Delante, B+K
Exile:	Atrás, Atrás (mantenido), B+K
Fear´s Lash:	G, Arriba, B

8 Way Run Attacks



Crucifixion:	Atrás, A+B
Ancient Wheel:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-abajo-delante, A
Poison Ivy:	(Cerca) Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, B (mantenido)
Insanity Light:	Abajo, Arriba, A
Serpents Breath:	Delante, B
Drowning Madness:	Abajo, Arriba, B
Darkside:	Diagonal-abajo-atrás, Atrás, Diagonal-arriba-atrás, B
Embrace of Guilt:	Delante, B+K
Ancient Wheels:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-abajo-delante, A, A
Poison Leaf:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, B

Special Attacks





Punishment Change:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante
Pleasure Change:	A+B

Armada

Aunque no te va a proporcionar vidas infinitas, este truco puede ser un buen recurso en determinadas ocasiones, sobre todo cuando te has enfrascado en una batalla contra unos enemigos muy fuertes y te están poniendo las pilas.

Antes de encender tu consola, conecta un segundo pad en el puerto 2, pero no lo utilices y empieza a jugar normalmente con el mando del puerto 1. Cuando te maten por tercera vez y tu nave desaparezca, pulsa Start en el mando 2 antes de que el juego cambie de pantalla, selecciona un segundo personaje y empieza a jugar con él. ¡El primero habrá resucitado y tendrás una nueva vida! Ahora ya puedes dejar de jugar con el segundo (pulsa Start y luego Quit). Repítelo cuantas veces quieras, aunque más que un truco, es una trampilla...







NBA Show Time

En la pantalla que sale justo antes de los partidos del modo Versus aparecen unos símbolos, y combinándolos puedes obtener unos códigos que te permiten activar algunas rarezas.

Para introducirlos, mantén pulsado el botón de dirección de cada código y cambia el primer símbolo con el botón X, el segundo con el botón A y el tercero con el botón B. Cada pulsación representará un símbolo nuevo de la siguiente forma:

- 0 Pulsaciones: Símbolo Midway
- 1 Pulsación: Pelota de Baloncesto
- 2 Pulsaciones: Letra A
- 3 Pulsaciones: Letra B
- 4 Pulsaciones: Letra C
- 5 Pulsaciones: Letra N

Si has introducido correctamente el código, aparecerá un texto sobre los símbolos. Hazlo muy rápido, pues dispones de muy poco tiempo.

CÓDIGOS:

- Modo Torneo (en dos jugadores): Abajo + (Pelota - Pelota - Pelota)
- Enseña porcentaje de puntos: Abajo +(Midway - Midway - Pelota)
- Pelota especial: Derecha + (Letra A - Letra B - Letra A)
- Jugador cabezón: Derecha + (Letra A - Midway - Midway)
- Uniforme Midway: Derecha + (Letra C - Midway - Pelota)
- Uniforme alternativo: Derecha + (Letra C - Letra A - Midway)

Los siguientes códigos sólo funcionan en canchas al aire libre:

- Niebla: Arriba + (Pelota - Letra A - Letra B)
- Niebla Densa: Abajo + (Pelota - Letra A - Letra B)
- Niebla Tropical: Derecha + (Pelota - Letra A - Letra B)
- Noche: Izquierda + (Pelota - Letra A - Letra B)
- Nevando: Izquierda + (Pelota - Letra A - Pelota)
- Lloviendo: Izquierda + (Pelota - Letra C - Pelota)
- Ventisca: Izquierda + (Pelota - Letra B - Pelota)











Toy Commander

En el primer número de nuestra revista ya te ofrecimos unos cuantos trucos para conseguir que el ejército de juguetes no te complicase demasiado la existencia. Este mes, te ofrecemos una nueva tanda de consejos de «Toy Commander». Así podrás exprimir su jugabilidad hasta la última gota.



APAGAR/ENCENDER LAS LUCES Para apagar o encender las luces de una habitación, busca el interruptor de turno (suelen estar junto a las puertas) y púlsalo, tocándolo (si tu vehículo vuela), o disparándolo (si tu vehículo está a ras del suelo).

REPARACIÓN AUTOMÁTICA Si te están haciendo "pupita" y quieres que tu vehículo vuelva a estar como nuevo, pausa el juego y mantén presionado el gatillo Izquierdo mientras introduces esta secuencia de botones: A, X, B, Y, A,Y.

FUEL A TOPE Ya no necesitarás ir como loco en busca de combustible si se te enciende la reserva: pausa el juego y, mientras mantienes pulsado el gatillo Izquierdo, pulsa rápidamente la secuencia B, Y, A, X, B, X.





SUBIR EL NIVEL DE LAS ARMAS Tres son los niveles de armas en este juego, y cada uno es bastante más potente que el anterior. Para tener acceso a todos ellos, pausa el juego y entonces, mientras presionas el gatillo Izquierdo, pulsa esta combinación de botones: X, A, Y, B, A, X.





SUBIR EL NIVEL DE LOS CAÑONES Tus cañones pueden cargarse con munición de tres niveles diferentes (aparecen abajo, a la izquierda de las municiones normales). Para acceder a ellos, pausa el juego, mantén presionado el gatillo Izquierdo, y pulsa la combinación B, A, Y, X, A, B.

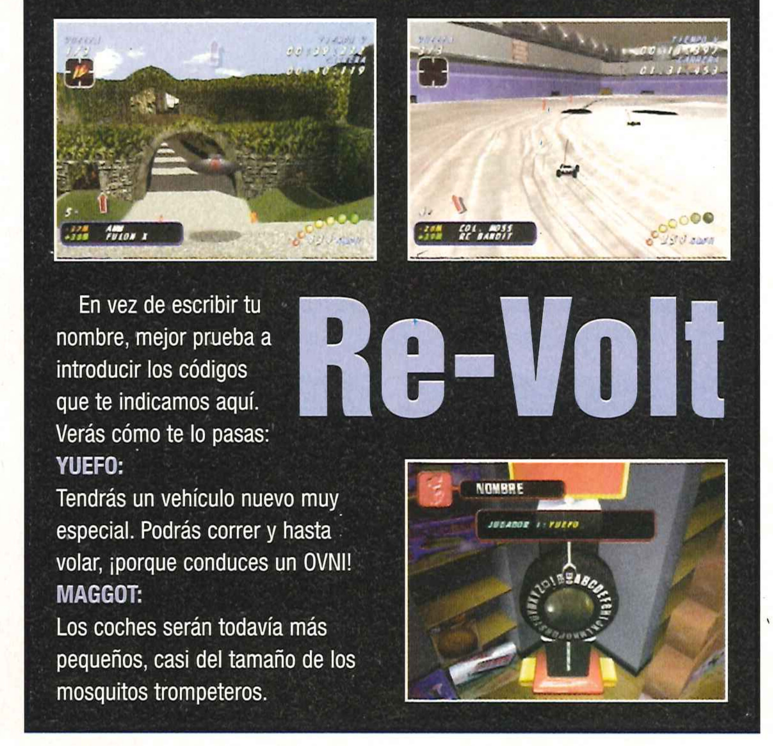
SF Alpha 3



No es exactamente un truco, sino más bien una curiosidad que habla de la coquetería de estos clásicos de Capcom: ¿te has fijado que cuando seleccionas tu luchador puedes cambiar el color de su vestimenta según el botón que presiones?







Re-Volt

En vez de escribir tu nombre, mejor prueba a introducir los códigos que te indicamos aquí. Verás cómo te lo pasas:

YUEFO:
Tendrás un vehículo nuevo muy especial. Podrás correr y hasta volar, ¡porque conduces un OVNI!

MAGGOT:
Los coches serán todavía más pequeños, casi del tamaño de los mosquitos trompeteros.

Slave Zero





Estos dos trucos son accesibles en el modo de aventura para 1 jugador, y te van a permitir llegar sin problemas al final de la aventura. Sin embargo, para realizarlos tendrás que tener un segundo mando conectado en el otro puerto de la consola.

MUNICIÓN INFINITA:
Durante el juego, coge el mando instalado en el puerto 2, mantén pulsados los gatillos Derecho e Izquierdo, y al tiempo, pulsa el botón A para activar o desactivar la opción.

MODO INVULNERABLE:
Para activar (o desactivar) este modo, coge el mando instalado en el puerto 2 y, mientras mantienes presionados los dos gatillos del mando, pulsa el botón B. Ahora te puedes reír de tus enemigos.

NFL Quarterback Club

Con los códigos que te ofrecemos no vas a mejorar tu técnica en este juego, ni vas a tener garantizada la victoria, pero seguro que te lo vas a pasar muy bien. Introdúcelos en el "Cheat Menu", y si tienes alguna duda sobre cómo hacerlo, pulsa el botón Y para acceder a una pantalla de Ayuda.





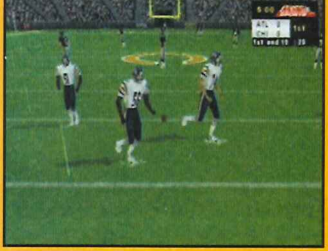
BALÓN ENORME: BCHBLL. Si introduces este código, podrás jugar con un balón del tamaño de un piano.



ECHANDO HUMO: HSNFR. Con este código, tanto los jugadores como el balón echarán humo en cuanto cojan cierta velocidad.







JUGADORES DELGADOS: TTTHPCK. Este código se convierte en la mejor dieta de adelgazamiento posible (y sin pasar hambre).



JUGADORES GORDOS: MRSHMLLW. Si introduces esta contraseña, los jugadores se pondrán hechos unos toros de Mihura.

PELOTA FLUBBER: FLBBR. Con este código, el balón se convierte en "Flubber" y se escurre constantemente de las manos de los jugadores.





JUGADORES PEQUEÑITOS: SHRTGYS. Una contraseña para que los jugadores se reduzcan al tamaño de un click de Famóbil.

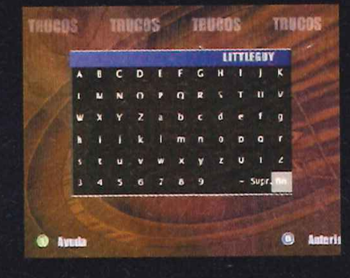


NBA 2000

Desde el menú de opciones tienes acceso a la pantalla de introducción de códigos. Aquí te ofrecemos algunos de lo más sabrosos, con los que podrás variar las características de los jugadores, el tamaño del balón,o incluso acceder a tres equipos compuestos por los trabajadores de la propia Sega y del grupo de programación del juego. Todos los códigos. activan la opción que hayas escogido hasta que la desactives de nuevo. Para que todo vuelva a la normalidad, tendrás que volver a introducir el mismo código. Otra forma de hacerlo es apagar directamente la consola.



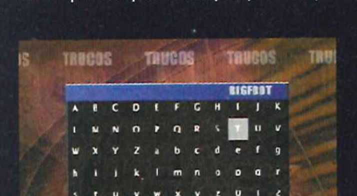




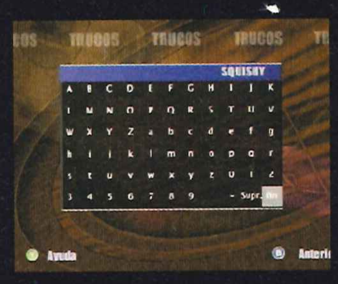


BEACHBOYS: El balón se hará grande como una pelota de playa, pero no te preocupes: aunque por los pelos, todavía entra por el aro.

LITTLEGUY: Los jugadores se convertirán en hormiguitas. De todas formas, seguirán jugando igual de bien. ¡Y como saltan los tíos enanos!









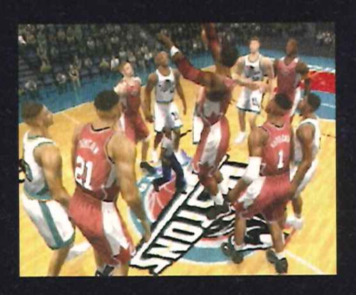
BIGFOOT: Con este código, los jugadores sufrirán una metamorfosis y tendrán los pies tan grandes, que parecerá que se han puesto esquís.

SQUISHY: Al introducir este código, los jugadores se aplanan (como le pasa a los dibujos animados cuando les cae algo encima).









DEVDUDES: Este código desbloquea 3 equipos: 2 son de empleados de SEGA y el otro lo forma el equipo de creadores de NBA 2000.

MONSTER: Los jugadores adquirirán un tamaño monstruosamente grande (serán más altos aún de lo que ya son en realidad).

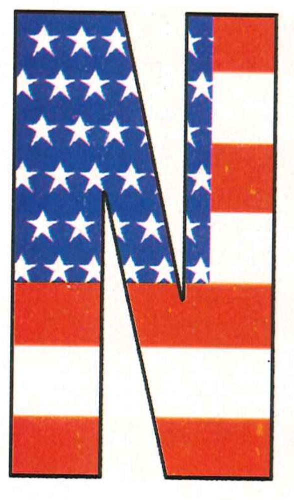


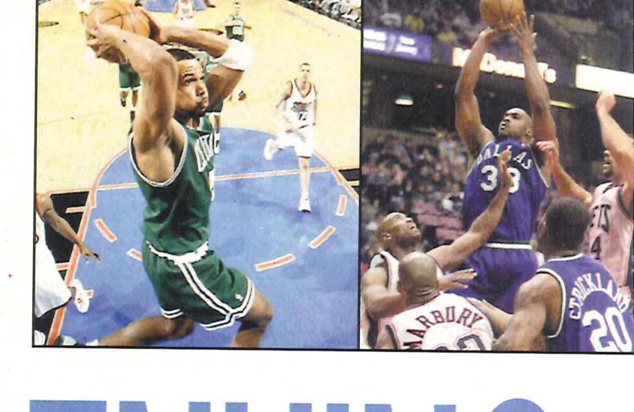




DOUGHBOY: Si introduces este código, los jugadores tomarán un exceso de peso tremendo, como verdaderas vacas holandesas.

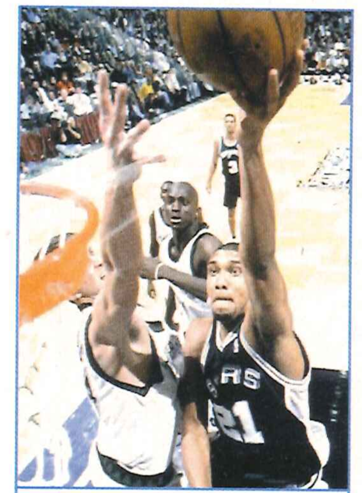
FATHEAD: Este código aumenta de un modo considerable el tamaño de sus cabezas. ¿Se nota en la pantalla que os ofrecemos?





NBA ¡GENUINO

El baloncesto está de moda en Dreamcast. «NBA 2000» y «NBA Show Time» han puesto de plena actualidad la mejor liga del mundo. ¿Quieres conocerla un poco más de cerca?



TODOS CONTRA LOS CAMPEONES

Los vigentes campeones de la NBA son los San Antonio Spurs, que se hicieron con el título la temporada pasada tras vencer en las series finales a los New York Nicks.

Los equipos que quieran desbancarles de su trono este año, tendrán que pasar por encima de gente de la talla (y no nos referimos sólo a la altura) del pivot David Robinson o de Tim Duncan, elegido mejor debutante en la pasada campaña. La lucha, como cada temporada, se presenta apasionante.

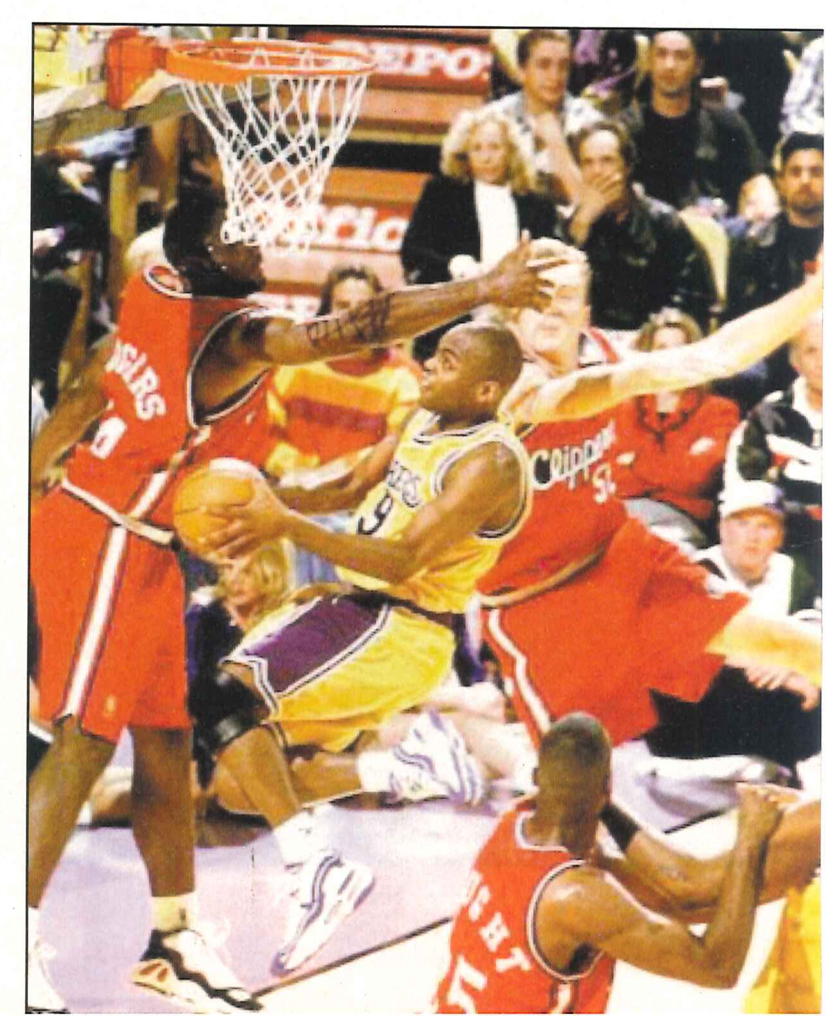
En esta vida hay unos cuantos hechos que no tienen vuelta de hoja. Son verdades tan conocidas como que siempre llueve hacia abajo, que la paella de mamá se pasa irremediablemente...y que en Estados Unidos juegan al baloncesto mejor que en ningún otro sitio.

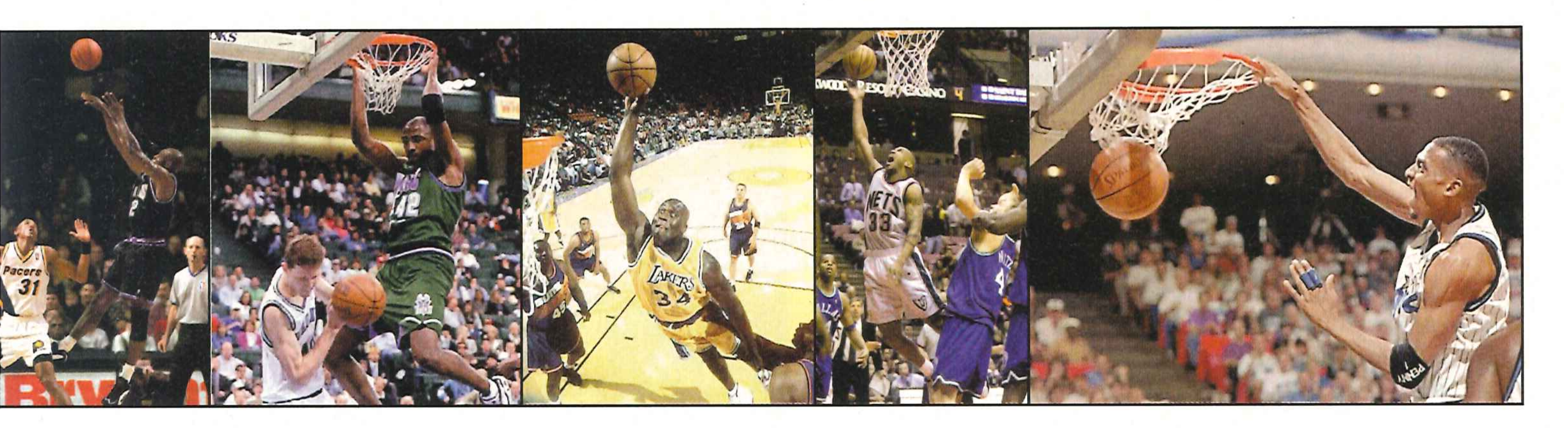
Pero tampoco hace falta ser un gran aficionado al basket para saber que la NBA es la mejor liga del mundo. Si nos apuráis, basta con tener una Dreamcast y estar al tanto de las novedades más recientes, porque si el mes pasado os enseñábamos «NBA Show Time» (Infogrames), hace sólo unas páginas habéis podido leer un comentario de «NBA 2000» (Sega).

Ambos juegos representan formas distintas de acercarse a este deporte, muy en plan arcade el primero, y con un estilo de simulador más puro el segundo. Pero lo que está muy claro es que el referente es siempre la liga profesional americana, así que hemos creído conveniente visitar más de cerca este paraíso de la canasta.

Para empezar, lo primero que sorprende es que los jugadores de la NBA son unos superdotados físicos, algo que se supone de antemano, pero que choca todavía más en cuanto nos fijamos un poco. Y no lo decimos sólo porque tengan el tamaño de un armario ropero, sino también porque cada año se meten 82 partidos como mínimo entre pecho y espalda. Si a esa cifra, que es la de la temporada regular, le sumamos los playoffs, os podéis imaginar la forma física que deben tener estos tíos para aguantar un nivel de exigencia tan elevado.

En la liga participan 29 equipos, que se reparten en dos conferencias: Este y Oeste. Cada una consta a su vez de dos divisiones (Atlántica y Central por un lado, Medio Oeste y Pacífico por el otro), y el sistema de competición les obliga a jugar cuatro veces contra los integrantes de su división, y dos contra el resto de





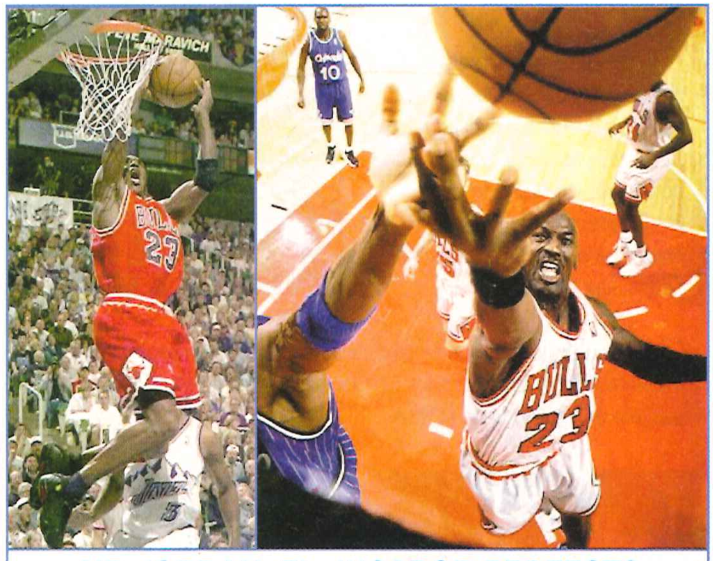
SABOR AMERICANO!

escuadras. Después llegan las eliminatorias de playoff y las series finales, que son las que deciden quién se lleva el anillo de campeón.

Como sabéis (y si no ya os lo decimos nosotros), el año pasado la liga la ganaron los San Antonio Spurs, pero esta temporada el título tiene otros muchos aspirantes.

Las principales figuras de los Spurs son el "marine" David Robinson, Tim Duncan, que el año pasado fue elegido mejor rookie (debutante), y el base Avary Johnson. ¿Rivales? Pues las quinielas apuestan por los Lakers (O´Neal, Bryant), Indiana Pacers (Reggie Miller, Smits), los Knicks ▶▶

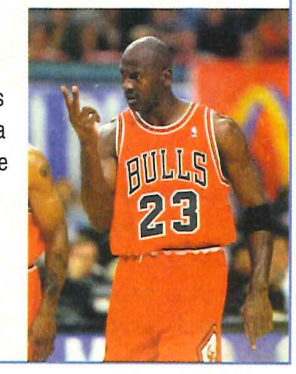




AIR JORDAN: EL JUGADOR PERFECTO

Si hay algún jugador que simbolice lo que representa la NBA, ése es Michael Jordan. Los logros que consiguió durante su carrera le han convertido en el mejor baloncestista de todos los tiempos, y no son pocos los que le consideran también el mayor deportista de la historia.

En su primer año con los Bulls, Jordan ya consiguió el título de mejor rookie, y a partir de entonces comenzó una meteórica carrera que le llevó a conquistar seis anillos de campeón, dos medallas de oro olímpicas y diversos títulos a nivel individual. Porque si lo más conocido de Jordan son sus espectaculares canastas, muy pocos saben que a su faceta de anotador también unió galardones que le reconocieron como el mejor defensor de la liga, o el jugador con más robos de balón.



Por todo eso, y por los inolvidables momentos que nos regaló, Jordan siempre será el número uno en nuestro corazón.

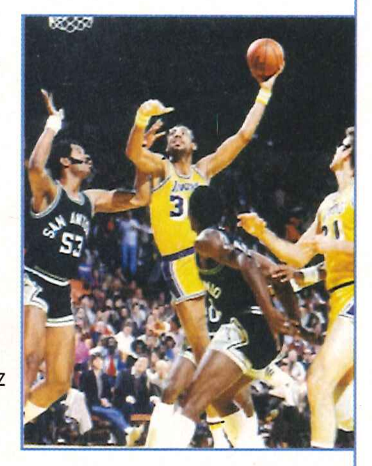
LOS RÉCORDS DE LOS MEJORES

Que por la NBA han pasado los mejores equipos y jugadores del mundo está fuera de toda duda. Por eso, liderar las estadísticas de la mejor liga supone toda una proeza. Aquí tenéis algunos de los récords históricos de la NBA.

- Los Boston Celtics son el equipo que más títulos han conseguido: nada menos que dieciséis. Sin embargo, la última vez que consiguieron llevarse la liga a sus vitrinas fue en la temporada 85-86, cuando Larry Bird, McHale y compañía estaban todavía en activo.

El siguiente equipo con más trofeos son los Lakers, con once, aunque los primeros los ganaron con el nombre de Minneapolis Lakers.

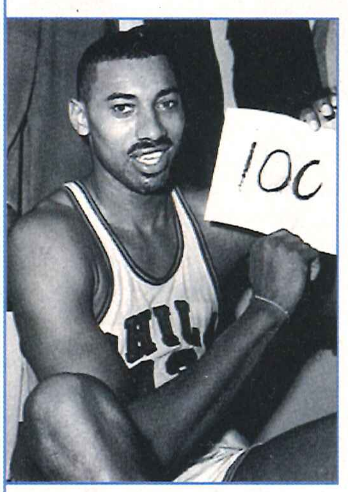
Después de los dos grandes vienen, cómo no, los Chicago Bulls, que en la década de los 90 se llevaron seis ligas con Michael Jordan al frente de un equipo en el que estaban también Pippen y Rodman.



- El jugador que más puntos ha conseguido en la historia de la NBA es Kareeem Abdul-Jabbar, quien consiguió sumar 38.387 a lo largo de su prolífica carrera.

- Por supuesto, el gran Michael Jordan también aparece en esta lista de récords. Es el jugador que más veces ha conseguido el título de máximo anotador de la temporada: nada menos que en diez ocasiones consiguió anotar más puntos que nadie.

- ¿Y quién es el que más asistencias ha dado? La respuesta es casi evidente: Magic Johnson, que con 11,2 por partido figura como el mejor pasador de la historia de la NBA.



- El máximo anotador en un solo partido de la temporada regular es Wilt Chamberlain (foto de la izquierda), otro de los jugadores míticos. El 2 de marzo del 62, en un partido Philadelphia-New York, consiguió él solito la friolera de cien puntos. Evidentemente, su equipo ganó ese partido.

- El máximo reboteador es Wilt Chamberlain, que a lo largo de su carrera alcanzó una increíble media de veintitrés rebotes por partido. Era el jefe debajo de los aros.



- Por último, el hombre que más temporadas ha jugado en la liga norteamericana es el pivot Robert Parish. Nada menos que veintiún añitos seguidos estuvo el tío en activo, toda una vida.

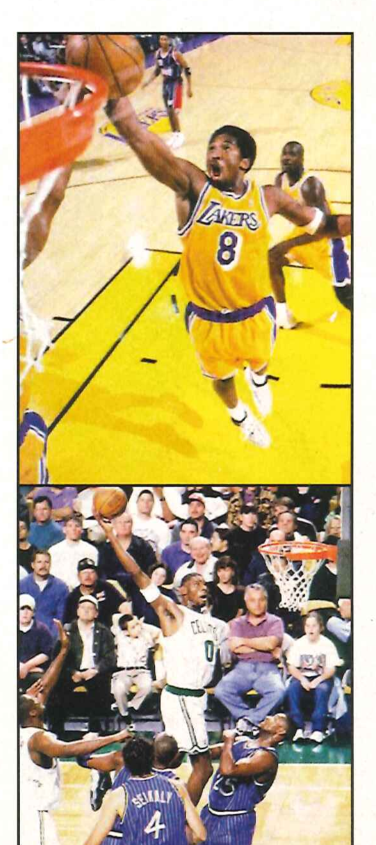
Su época de mayor esplendor fue en los años dorados de los Celtics que lideraba Larry Bird.



▶▶ de Nueva York (Ewing, Houston) o los Miami Heat (Mourning, Hardaway) como principales alternativas al poder de los Spurs.

Si buscáis sorpresas, apostad por los Sacramento Kings o Charlotte Hornets como equipos que al final pueden dar la gran campanada.

Pero por encima de todo, lo bueno de la NBA es que el nivel técnico de sus estrellas es tal, que hasta el peor equipo de la liga puede ofrecer un espectáculo de primera categoría. A ello contribuye también algunos cambios en las reglas respecto al baloncesto europeo: los partidos están divididos en cuatro cuartos y duran ocho minutos más, el tiempo de posesión es menor, lo que obliga a hacer tiros más rápidos, no está permitida la defensa en zona... Añadidle a todo eso un montaje orientado a dar siempre el máximo espectáculo, desde los pabellones hasta las animadoras que amenizan los tiempos muertos, y comprenderéis que la liga americana es uno de los mayores "shows" a los que se puede asistir hoy en día. ■





SIGUE LA NBA DESDE ESPAÑA

Este año, los derechos para retransmitir la NBA en España los tiene Canal Plus, así que la única forma de seguir los partidos es a través de ese canal, o bien estando abonado a Canal Satélite Digital.

Si queréis tener puntual información sobre todo lo que tiene que ver con la NBA (resultados, clasificaciones, crónicas de partidos, etc.), también podéis daros una vuelta por la web oficial en la siguiente dirección de Internet: www.nba.com

Hobbyland 2000

Feria del Ocio Juvenil de MADRID

EXPO Cómic

3er Salón del **Cómic** y la **Ciencia Ficción** de MADRID

EXPO Juegos

1er Salón de **Juegos de Rol y Estrategia** de MADRID

EXPO Games

2º Salón del **Video Juego** de MADRID

PALA CIOS

Cardiel 91 653 08 39

Estaciones: Lago 10
Puerta del Ángel 6
Alto de Extremadura 6

Autobuses: 31 - 33 - 36 - 39 - 65

17, 18, 19 de marzo

Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de MADRID

Organiza



Promueve



TV Oficial



Emisora Oficial



Colaboran





DIVERNAUTA.COM

www.feriadelcomic.com

Toy Story 2

No os perdáis lo último de Disney



Los juguetes han vuelto a la carga en una nueva aventura de los inseparables Buzz Lightyear y Woody, el vaquero.

Ellos dos y el resto de compañeros, junto con algunos personajes nuevos, se han reunido de nuevo en esta segunda parte, en la que Disney y Pixar han invertido más medios tecnológicos que en la primera. «Toy Story 2» se estrenó a principios de Febrero, pero si todavía no has ido a verla, te aconsejamos que no te la pierdas, porque es una auténtica obra maestra del cine de animación.

Todo empieza cuando Andy se va de camping y deja solos a sus juguetes. Entonces, un ambicioso coleccionista secuestra a Woody al descubrir que es un juguete antiguo de gran valor. Cuando se dan cuenta de lo que ha ocurrido, Jessie la vaquera, Buzz, Dog, Mr. Potato, Rex y un montón de amigos más, se lanzan a la calle para intentar rescatar a Woody antes de que el chaval regrese a casa y se entere de todo.

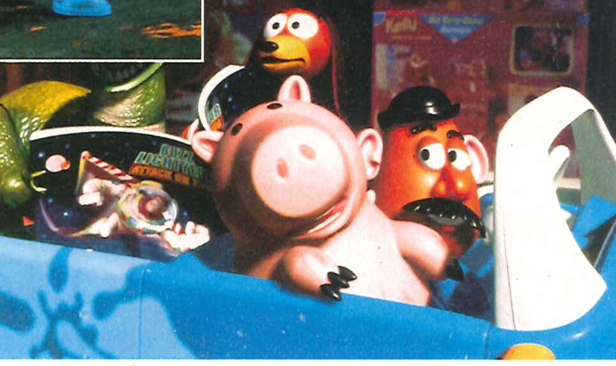




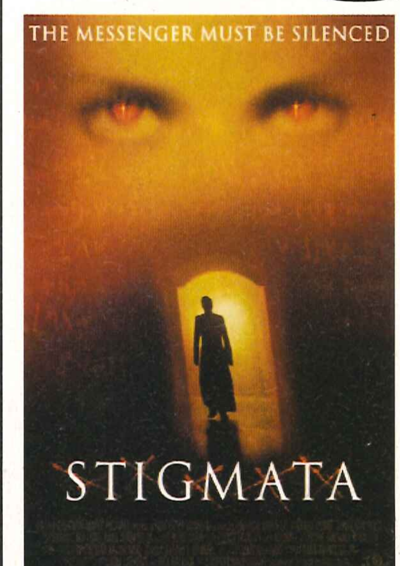
Éste es sólo el comienzo de una emocionante aventura de acción que, a diferencia de su antecesora, tiene lugar en todo tipo de exteriores: desde las agitadas calles del centro hasta los rodillos de un ascensor, pasando por la zona de carga de un aeropuerto.

Estreno: Ya en cartelera

Internet: www.toystory2.com

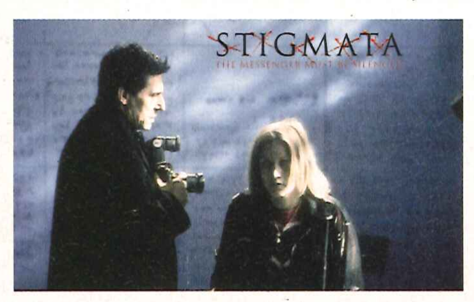


Stigmata



Los amantes del cine de terror van a tener la oportunidad de "disfrutar" de uno de los estrenos más inquietantes de los últimos tiempos.

El argumento de "Stigmata" trata el caso de posesión diabólica de una joven peluquera (Patricia Arquette). Andrew Kiernan (Gabriel Byrne), un enviado del Vaticano, intentará evitar que el mal se apodere de ella, y de paso nos meterá a todos nosotros el miedo en el cuerpo.



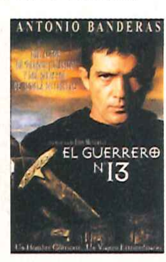
Novedades en vídeo

Los aficionados a ver películas en casa tienen este mes un buen ramillete de títulos donde elegir. Manga Films, por ejemplo, ha puesto a la venta una serie de novedades entre las que destaca la divertida comedia "La cena de los idiotas". La misma firma, dentro de su sello de Anime, ha lanzado también el tercer y último volumen de la serie "Pretty Sammy".

Buena Vista, por su parte, saca "El guerrero Nº13", una película de aventuras protagonizada por Antonio Banderas. Si no la viste en el cine, ésta es tu ocasión.





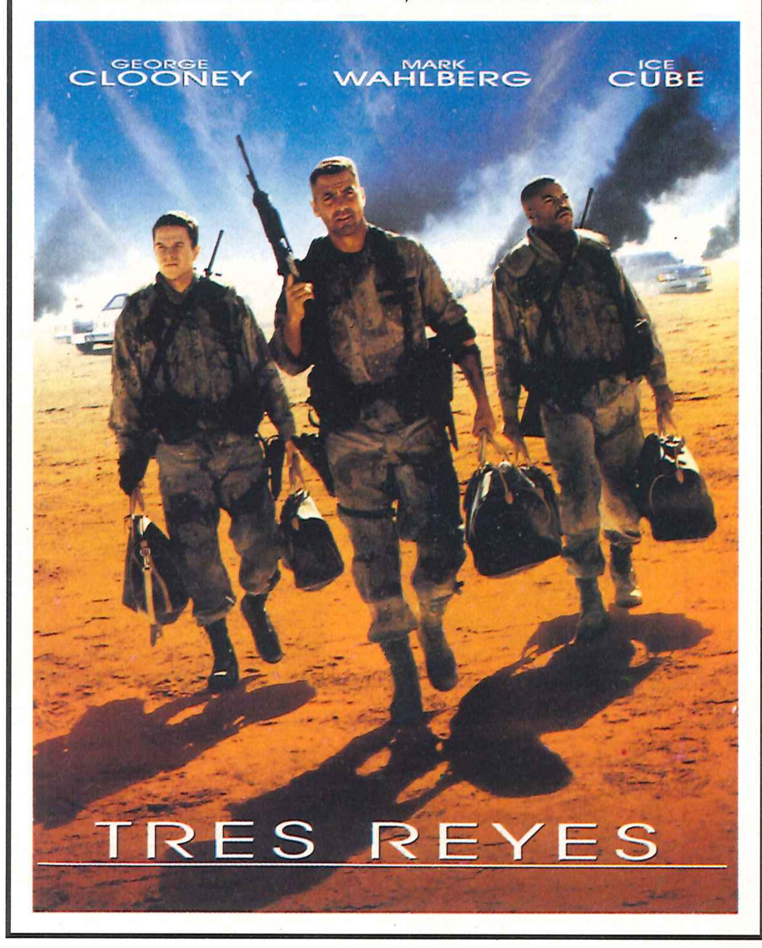


TRES REYES

Un robo perfecto en plena Guerra del Golfo

La fecha es marzo del 91, y el lugar el desierto iraquí. Un capitán de las fuerzas especiales (George Clooney), un sargento primero (Ice Cube), y un sargento del ejército regular (Mark Wahlberg) llevan semanas haciendo tiempo en su campamento, mientras ven cómo la Guerra del Golfo se libra en el aire. Un día, encuentran un mapa con la situación de un alijo de oro robado por el ejército iraquí a los kuwaitíes, y deciden ir a buscarlo tras descubrir que se encuentra en un lugar cercano a su base. Es el comienzo de una aventura que les lleva a vivir inesperadas peripecias.

Estreno: 3 de marzo





Cómo ser John Malkovich

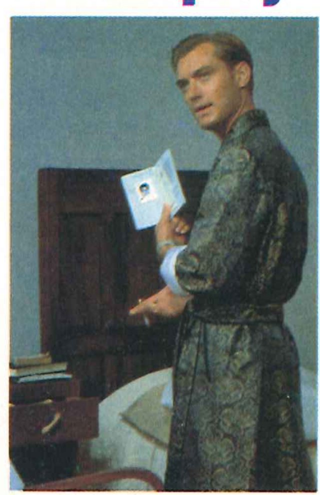
¿Alguna vez has deseado ser otra persona?

John Cusack, Cameron Díaz y, por supuesto, John Malkovich, son los protagonistas de esta comedia fantástica y provocativa, que plantea un argumento de lo más original que hemos oído en los últimos tiempos.

Todo gira en torno a Craig Schwartz (John Cusack), un marionetista callejero sin mucho futuro, casado con Lotte (Cameron Díaz), que un buen día encuentra un oscuro trabajo como administrativo. Al verse rechazado por una compañera de trabajo, Craig da un golpe a un archivador y encuentra un extraño pasillo secreto. Al entrar, accede a una experiencia única: ¡ha descubierto cómo ser John Malkovich!

Estreno: 10 de Marzo

El talento de Mr. Ripley



Anthony Minghella, el aclamado director de "El paciente inglés", ha llevado al cine esta novela de suspense de Patricia Highsmith.

En ella, Matt Damon y Gwyneth Paltrow dan vida a los personajes principales de una historia que se desarrolla en la Italia de los años 50, y en la que suceden una serie de crímenes relacionados con el encargo que el padre de un adinerado playboy le hace a Tom Ripley para que traiga a su hijo de vuelta a los Estados Unidos.

Estreno: 25 de Febrero



DiCaprio, ecologista



La Playa

Se trata de una de las películas más esperadas, sobre todo por las miles de fans que Leo DiCaprio tiene repartidas por todo el mundo.

El actor de "Titanic" vuelve tener que ver con el mar, pero esta vez se ve inmerso en una aventura que le lleva hasta Tailandia en busca de un paraíso de leyenda, libre de los clásicos problemas de la sociedad de nuestros días.

Estreno: 25 de Febrero

Internet: www.fox.es/playa



TAM TAM GO

"Nubes y claros"

Los hermanos Campillo, Nacho y Javier (a la sazón componentes de Tam Tam Go), llevan dándonos guerra desde hace más de una década, y además de la buena, de la que no le hace daño a nadie.

Su nuevo disco, "Nubes y Claros", está siendo uno de los más fuertes en ventas en el mercado español desde el momento en que apareció, y su primer single "Atrapados en la Red" se convirtió rápidamente en una de las canciones más tarareadas del país. ¿Quién no se ha sorprendido en algún momento de los últimos meses cantando eso de "mándame un e-mail que te abriré mi buzón..."?

Ahora saltan de nuevo a la palestra para presentarnos un nuevo single del mismo disco, que se llama "Pasarán". Seguro que ya lo habéis escuchado, porque con él han retornado a los primeros puestos de las listas, algo a lo que están más que acostumbrados.

Jean Michel Jarre

Metamorphoses



La Nochevieja pasada, muchos disfrutamos del impresionante espectáculo que creó Jean Michel Jarre en las pirámides de Gizéh, y que se emitió por televisión para el resto del mundo. En él presentó «Metamorphoses», un disco que cuenta con la sugerente voz de Laurie Anderson en varios de sus temas. Es música electrónica realizada con las últimas tecnologías (si echa mano a una Dreamcast, seguro que saca una sinfonía con ella) y con los sonidos más étnicos. Un trabajo que seguro que no os dejará indiferentes.

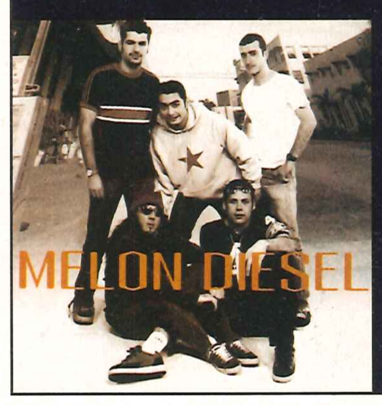
BRYAN ADAMS



El que ha sido considerado como uno de los mejores músicos de Canadá nos ofrece en su último álbum, «The Best of Me», un recopilatorio con las mejores canciones de su exitosa carrera. El primer single es un tema inédito con el mismo título del álbum, y seguro que ya lo habéis escuchado más de una vez. Ahora ya está en la parrilla de salida la segunda canción, otro tema que todavía no habíamos escuchado: "Follow".

Melon Diesel

Estos chicos gibraltareños vienen pegando fuerte desde hace meses con su primer disco, "La Cuesta de Mister Bond".



Pese a venir del otro lado de la verja, las letras de sus canciones superan cualquier intención de reivindicación política (¿acaso tienen nacionalidad la soledad, los sueños o el amor?).

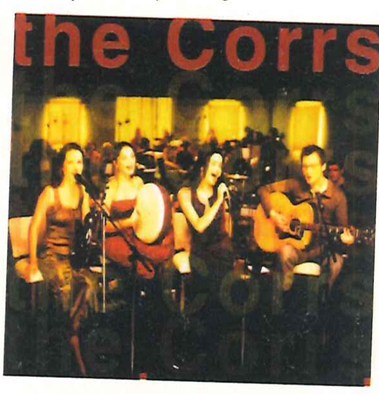
En definitiva, lo que hay que valorarle a los cinco componentes de "Melon Diesel" es que nos hayan ofrecido un disco tan bueno, con temas que pueden recordarnos a otros grupos como "Oasis" o "Nacha Pop", pero eso sí, con un sonido absolutamente propio.

The Corrs

Unplugged

The Corrs se ha convertido en uno de los grupos irlandeses más conocidos (y escuchados) gracias a su personal mezcla de ritmos folk irlandeses con los sonidos más modernos.

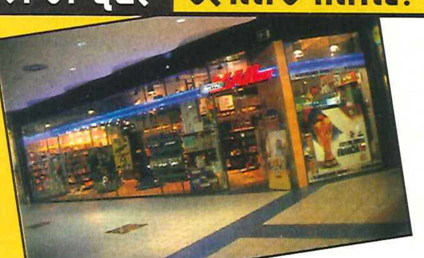
El 5 de Octubre grabaron en Dublín un concierto en directo y en exclusiva para la MTV, posteriormente editado en el que es su último disco: "Unplugged". El álbum está siendo uno de los que más suenan en toda Europa, e incluye los éxitos de sus dos discos anteriores, además de dos nuevos temas, "Radio" y "At Your Side" (junto con tres versiones de temas de REM, Phil Lynot y Jimmy McCarthy). Recomendado para los que les gusta lo bueno.



CENTRO MAIL

www.centromail.es

¿Por qué Centro MAIL?



Porque puedes **cambiar** y **alquilar** todos tus videojuegos.



Porque te ofrecemos continuamente los **mejores precios**.



Porque tenemos miles de juegos a **precios increíbles**.



Porque con la **Tarjeta de Socio** participarás en promociones y sorteos exclusivos.



Porque tenemos el mayor **catálogo** del sector, con más de 2.000 artículos diferentes.



Porque nos puedes **encargar** y **reservar** tus juegos favoritos para que no te quedes sin ellos.

Porque disponemos de una **página Web** muy completa donde podrás consultar todo.

Porque siempre encontrarás todas las **novedades** y, generalmente, **antes**.



y porque somos la primera cadena especialista en informática y videojuegos de España.





[del 1 al 31 de Marzo]



CONTROLLER ~~4.990~~ **4.690**



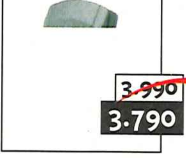
JOYSTICK ARCADE STICK ~~8.990~~ **8.690**



KEYBOARD ~~4.990~~ **4.690**



VIBRATION PACK ~~3.990~~ **3.790**



VISUAL MEMORY ~~4.990~~ **4.690**



VOLANTE RACE CONTROLLER ~~10.990~~ **9.990**





DREAMCAST 39.900

CRAZY TAXI ~~8.990~~ **8.490**

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 ~~8.990~~ **6.990**





SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING ~~8.990~~ **6.990**



Ofertas válidas hasta fin de existencias

pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. José Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro, Local 37. A-18. Salida 2
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke, s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

GAME

EXIT

Cámara fotográfica digital SANYO

Los tiempos de las cámaras con pocas prestaciones y nula calidad, del tipo "ponte que te atizo", ya han pasado a la historia. Ahora, las cámaras se han metido de lleno en la era digital, y la nueva generación tiene un buen representante en esta pequeña "bestia" de Sanyo.

Pese a su reducido tamaño, las prestaciones que te ofrece son de otra galaxia. Puede hacer disparos secuenciales de 40 fotogramas en tan solo 0,06 segundos, te permite grabar hasta 120 segundos de vídeo con sonido, y consigue tomar instantáneas con una resolución de 1.500.000 pixels.

Además, aunque tengas el pulso tan mal que te resulte imposible robar panderetas, esta cámara nunca sacará las fotos movidas. Toda una joya.



Mod.: VPCSX 500 EX

RADIO de DUCHA SONY

Cantando bajo la lluvia

Seguro que más de una vez te apetecería escuchar música y pegarte unos buenos cantes mientras tomas una ducha, pero no te has atrevido por el peligro que conllevan el agua y los componentes eléctricos.



Ahora, cantar bajo el grifo es más que posible gracias a esta simpática radio, que incorpora un reloj de cuenta atrás para que se apague automáticamente, diez presintonias que te permiten tener siempre a mano tus emisoras preferidas, y ofrece la garantía de que cuida al máximo el aspecto más importante de este tipo de productos: tu seguridad personal.

Por eso, funciona únicamente con baterías y es capaz resistir sin ningún problema cualquier tipo de salpicadura.

Mod.: ICF-S79

CADENA HIFI PANASONIC

Sonido para espacios reducidos

Con un sistema de altavoces superwoofer que llevan amplificación incorporada, este equipo de música ofrece una alta calidad de sonido para pequeñas salas. Su principal ventaja es que ocupa muy poco espacio, con lo que se puede colocar casi en cualquier sitio.

Su diseño es elegante y sobrio, incorpora una pantalla de cristal líquido azul, y todas sus funciones pueden ser ajustadas desde el mando a distancia, para que no te tengas que levantar del sillón.

Además, si te preocupa el medio ambiente, dispone también de un "Eco Mode", para ahorrar consumo cuando está en espera.



Mod.: SC-PM 20

DVD portátil Panasonic

Es portátil y también el más canijo del mundo. Sólo ocupa 160 mm. cuadrados, y pesa 640 gramos sin contar la batería. Su pantalla de 5,8 pulgadas tiene tecnología plana, y puede mostrar hasta las películas en formato 16:9. Para escuchar el sonido, tan solo hay que conectarlo a un sistema de altavoces.

Una estupenda idea de Panasonic para que puedas disfrutar de tus películas favoritas en donde te apetezca.



Mod.: DVD-L50

DVD SOBREMESA SONY

El sistema de este DVD ha sido bautizado como "New Cinema Life". Puede ser colocado tanto en posición horizontal como vertical, y la calidad de su imagen digital, combinada con la conexión a los altavoces de un buen televisor o de un equipo estéreo, ofrecen un sonido envolvente para ver las películas como si estuvieras en el cine.

Mod.: DVD DVP-F11

Radiocassette con CD de SANYO

Bueno, bonito y barato. ¿Qué más se puede pedir? Si estabas buscando un aparato de este tipo, aquí tienes lo ultimo que ha salido al mercado, y a un precio realmente asequible. Sistema BassXpander, mando a distancia, salida de auriculares, doblaje sincronizado de CD a cinta y mecanismo Autostop. Todas estas cosillas para que disfrutes a tope de tu música favorita en el salón, en la cocina, o incluso para llevártelo de excursión a cualquier parte.

P.V.P.: 15.900 ptas.

Mod.: DCDZ 110 F.



AGENDA

CONCIERTO

Simply Red



La evolución de Simply Red como compositores ha madurado mucho, y ha quedado reflejado en los temas de su octavo álbum: "Love And The Russian Winter", en el que se puede escuchar temas tan excelentes como "Ain't That A Lot Of Love". Ahora, se preparan para ofrecernos toda la música que llevan dentro en los dos conciertos que van a servir como presentación de este último trabajo.

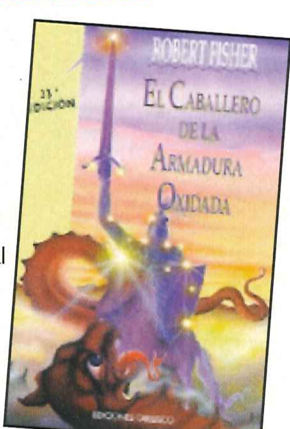
La fuerza del directo de estos chicos es única, con el particular sello de distinción que el pelirrojo Hucknall imprime a todo lo que canta.

BARCELONA: Palau dels Sports. 22 de Marzo.

MURCIA: Plaza de toros. 23 de Marzo.

LIBROS

El Caballero de la Armadura Oxidada



Se trata de una fantasía que simboliza nuestra ascensión por la montaña de la vida, en un continuo vaivén.

El libro nos enseña, de una forma amena, que debemos liberarnos de las barreras que nos impiden conocernos y amarnos a nosotros mismos, para poder a su vez ser capaces de dar y recibir amor. El libro ideal para regalar a esa persona tan especial.

AUTOR: Robert Fisher

EDITORIAL: Ediciones Obelisco.

PRECIO: 995 ptas. (6,024 Euros).



CONCIERTO

Mariah Carey

Su carrera ha estado ligada al éxito desde que en 1990 publicara su primer álbum. Se vendieron más de 12 millones de copias, y consiguió dos premios Grammy a la Mejor Artista Revelación y Mejor Vocalista Pop.

Ahora viene a nuestro país para dar un único concierto, y presentar su último trabajo acompañada de un grandioso montaje de luces y sonido. Todo un espectáculo que los fans de esta diva no se pueden perder.

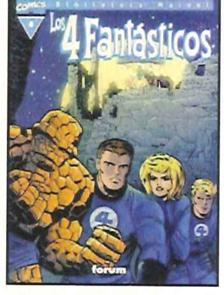
MADRID: Palacio de los deportes. 29 de febrero. Entradas en El Corte Inglés, FNAC, y también a través de Servicaixa. Precio: de 5.000 a 7.000 ptas.

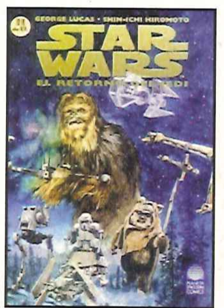
COMICS

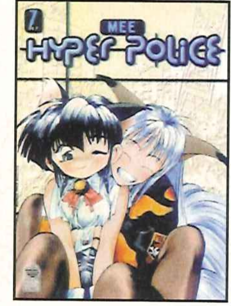
Novedades

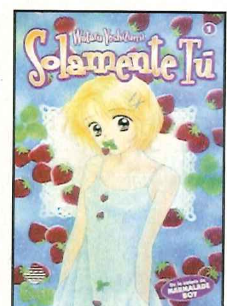
La editorial Planeta lanza cada semana alrededor de cincuenta comics nuevos en todas sus variantes. Para que no te pierdas el último número de tu colección favorita, puedes navegar desde tu Dreamcast y comprobar los lanzamientos que han aterrizado. Si te apetece, también se pueden adquirirlos online, y recibirlos en casita tan cómodamente, sin tener que mover un dedo.

INTERNET: www.planetacomics.com



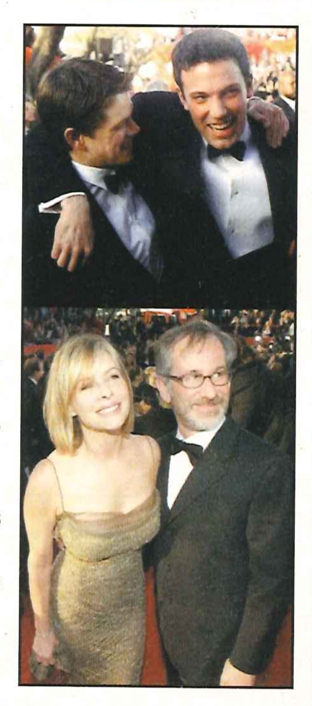






CINE

La noche de los Oscars



La gran noche de los Oscars se acerca. El día 26 de Marzo, la Academia premiará a todas las categorías de la industria del cine, y este año tendremos que estar muy pendientes por si acaso se decidieran a darle una estatuilla a Pedro Almódovar.

El día 18 de febrero salió a la luz la lista definitiva de nominados, y la gala de este año va a estar presentada por Billy Crystal, que esperemos que se haya aprendido chistes nuevos para sorprendernos.

El gran rodillo está en marcha. Todos los famosos se preparan para darse una vuelta por la peluquería y adquirir trajes de diseño que lucir en la gran noche, la que para muchos es la más larga del año.

INTERNET: www.oscars.com


MÁS OPCIONES,
MÁS RÁPIDO,
MÁS STREET FIGHTER
STREET FIGHTER™ ALPHA 3
© CAPCOM CO., LTD 2000 RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS.CAPCOM y el LOGOTIPO DE CAPCOM son marcas comerciales registradas de CAPCOM CO., LTD. STREET FIGHTER y el logo de STREET FIGHTER ALPHA 3 son marcas comercial registrada de CAPCOM CO., LTD.
Dreamcast™
CAPCOM®
Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es
Virgin INTERactive
OUTINUP.com